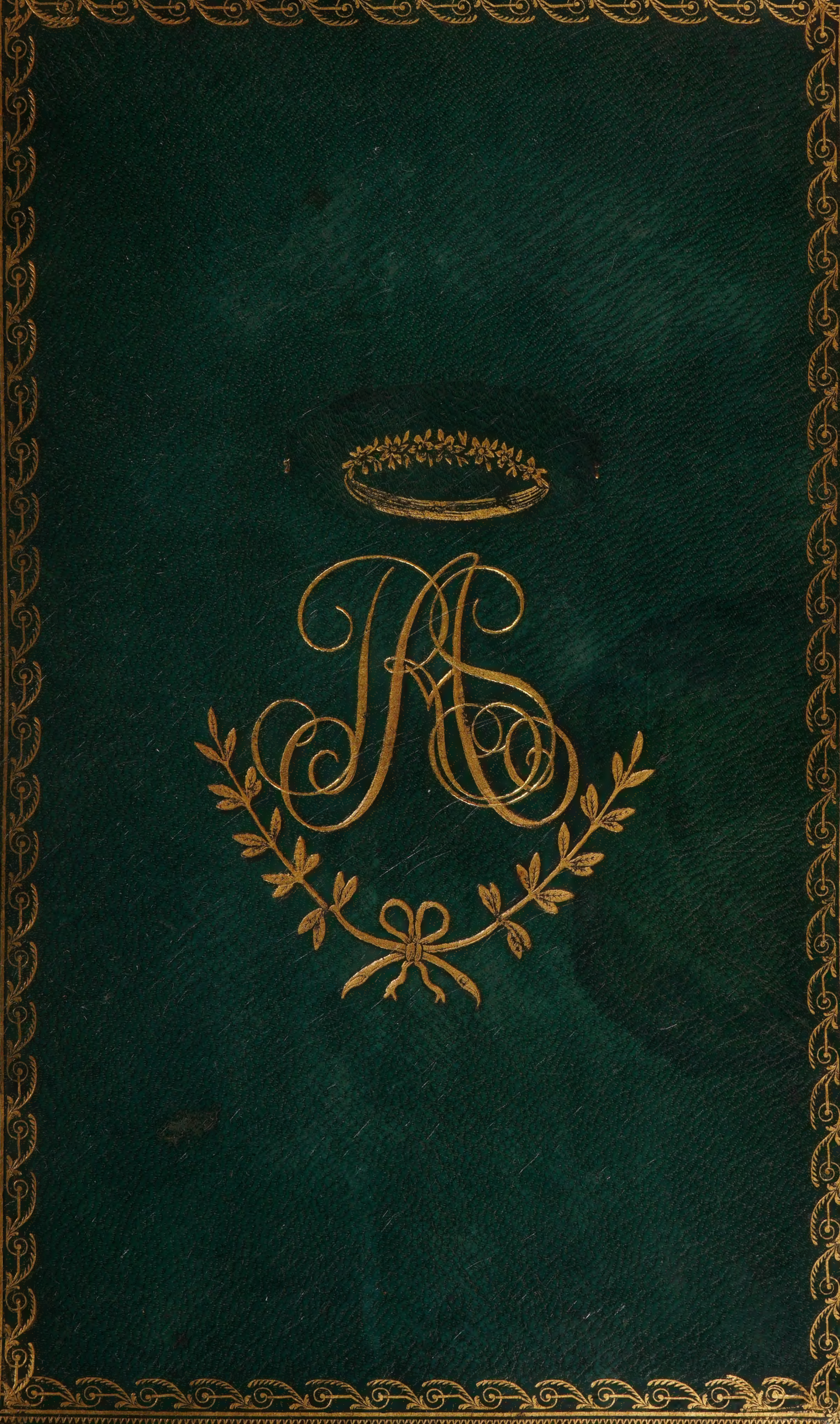


# THÉORIE DES SIGNES

## POUR L'INSTRUCTION DES SOURDS-MUETS.

*Cet ouvrage se trouve,*

Chez
- DETERVILLE, Libraire, rue Haute-Feuille, n°. 8.
- ARTHUR BERTRAND, Libraire, même rue, n°. 23.
- CRAPART, CAILLE et RAVIER, Libraires, rue Pavée Saint-André-des-Arcs, n°. 17.
- DENTU, Imprimeur-Libraire, rue de Lodi, n°. 3.

# THÉORIE DES SIGNES

## POUR L'INSTRUCTION DES SOURDS-MUETS,

DÉDIÉE

A S. M. L'EMPEREUR ET ROI,

PAR M. L'ABBÉ SICARD,

Directeur de l'Institution Impériale des Sourds-Muets, Membre de l'Institut de France, et de plusieurs Sociétés savantes et littéraires.

*Suivie d'une Notice sur l'enfance de MASSIEU.*

TOME PREMIER.



A PARIS,
A l'Imprimerie de l'Institution des SOURDS-MUETS, sous la Direction d'ANGE CLO, rue Saint-Jacques, nº. 256.

1808.

A

# S. M. L'EMPEREUR ET ROI.

*Sire,*

*Votre Majesté a bien voulu souffrir que le Directeur d'une des plus intéressantes institutions de son vaste Empire, eût l'honneur de mettre à ses pieds l'hommage d'un travail qui doit fixer la langue de ce nouveau peuple, devenu la conquête de votre bienfaisance, comme tant d'autres le sont de votre courage et de votre sagesse. En me permettant de le publier sous vos*

*auspices, vous assurez, Sire, à cette découverte une perpétuité égale à celle de votre gloire. Cette insigne faveur impose à ma reconnoissance, et à celle des Sourds-Muets, mes enfans adoptifs, un tribut égal à celui qu'impose à l'admiration universelle une vie dont toutes les actions sont autant de prodiges.*

*Je suis, avec respect,*

*Sire,*

*De votre Majesté,*

Le très-humble, très-obéissant
et très-fidèle sujet,

L'Abbé SICARD.

# AVERTISSEMENT

## DE L'AUTEUR.

*Je la publie enfin, avec une juste défiance, cette Théorie de signes, que les amis de l'humanité, les amis naturels des Sourds-Muets, attendent depuis si long-temps. J'ai dû les rassurer sur le sort d'une découverte qui, sans cette précaution, seroit peut-être rentrée dans le néant, pour le malheur de ces êtres intéressans dont je me glorifie d'être le père. Puis-je me flatter d'avoir répondu à l'attente publique? Non, sans doute, puisque je n'ai pu répondre à la mienne. Quelque sévères que puissent être ceux qui prendront la peine de me lire et de me juger, j'ose croire qu'ils le seront encore moins que moi. Plus j'ai voulu revoir mon travail, plus j'y ai trouvé d'imperfections. Eh! qui désire plus que moi de les faire disparoître? Mais il me faut, pour cela, les charitables conseils des amis de l'humanité et de la religion. Qu'on ne craigne pas, en m'éclairant sur tous les défauts qu'on remarquera, de blesser mon amour propre. Le désir, le besoin le plus pressant de mon cœur, sont de faire le*

*plus de bien possible aux infortunés que j'ai adoptés; et ce désir, et ce besoin, j'ose le dire, sont plus grands que ceux d'une vaine gloire.*

*C'est surtout aux instituteurs que j'adresse cette invitation; c'est d'eux surtout que je réclame ce bon office. M^lle^ LAURINE DULER, répétitrice des Sourdes-Muettes, qui avoit recueilli tout ce que j'avois eu occasion d'enseigner, dans des cours particuliers, sur les signes, n'a pas peu contribué à l'exécution de ce travail. J'ai été également aidé par M. l'abbé NOGUÈS, qui menant à Barcelonne, au milieu d'un grand nombre d'amis, la vie la plus heureuse, a tout quitté pour venir, auprès de moi, apprendre l'art d'instruire les Sourds-Muets; et il y a parfaitement réussi. M. CRAMER de CLAUSPRUCH, official et président de la cour archiépiscopale de l'archidiocèse de Cologne, ne doit pas être oublié ici. Son amour pour les Sourds-Muets lui a fait braver toutes les rigueurs de la saison la plus incommode de l'année, pour venir apprendre la même méthode, et pouvoir la propager dans son pays, où les infortunés Sourds-Muets n'ont encore des moyens d'instruction catholique, que dans les Etats de l'auguste Maison d'Autriche. J'ai parlé ailleurs de tous*

*les autres instituteurs et institutrices; puisse leur nombre s'accroître en proportion de celui des infortunés qui existent, et qui existeront, jusqu'à la fin des temps!*

*Le plan que j'ai suivi dans l'ordre des matières, la division même de l'ouvrage, pourroient causer quelque surprise au lecteur. Je lui dois compte des motifs qui ont commandé la marche que j'ai suivie.*

*Le Sourd-Muet arrivant à l'Institution, sans instruction quelconque, peut être considéré comme un voyageur que tout étonne dans la ville dont il vient visiter les monumens divers, et les établissemens de toute espèce. L'instituteur du Sourd-Muet est le* Cicerone *de l'étranger. Je n'ai dû m'occuper que de nommer tous les objets et tous les êtres, à mesure que le besoin les faisoit rechercher par mon élève, qui est ici l'acteur principal, et le voyageur curieux. Ainsi toutes les parties qui composent son être, ses besoins, tout ce qui l'entoure, sa maison, ses meubles, ses champs, les minéraux, les végétaux, les animaux, sa ville, et tous les états de la société, les usages, les mœurs, le gouvernement, la religion, le culte et ses ministres, enfin tout ce qui est visible et distingué*

*par des fonctions et par des costumes qui les annoncent ; toutes les qualités physiques de l'homme, ses maladies, ses vertus, ses défauts, ses actions, tout cela forme le* PREMIER VOLUME. *Toutes les actions de l'homme intellectuel ou moral, avec les signes de la partie grammaticale, forment le* SECOND VOLUME.

*Si l'on s'étonne de ne pas voir dans cet ouvrage tous les mots que l'on trouve dans les dictionnaires ordinaires, qu'on lise, page* xliv *de l'*Introduction, *ce que M. l'abbé de* L'EPÉE *dit là-dessus, et on se convaincra que j'ai dû, en l'imitant en ce point, me borner au nombre de mots qu'il a regardés comme la provision suffisante du Sourd-Muet. En effet, pourquoi le contraindre à apprendre plus de trois mille mots dont se passent, toute leur vie, la plupart des* parlans? *Quelle nécessité y avoit-il aussi d'insérer dans une Théorie de signes, les noms de tous les êtres dont le Sourd-Muet est sans cesse environné, et dont les signes sont naturels ? Il eût été encore superflu d'insérer toutes les familles complettes de mots ; par exemple, celle de* croire, *où l'on trouve* croyable, incroyable, croyance, incroyablement, crédibilité, incrédibilité, foi, fidèle,

infidèle, fidèlement, infidèlement, etc. *C'est aux instituteurs à enseigner aux élèves la manière de varier les signes, comme les mots sont variés. Voici un exemple de cette leçon:*

Croire. 1°. Signe de voir. 2°. Fermer aussitôt les yeux, et indiquer les yeux d'un autre, pour exprimer que c'est par les yeux d'un autre que voit celui qui croit. 3°. Mode indéfini.

Croyance. Tous les signes du précédent; mais à la place du troisième, signe de l'abstractif.

Croyable. Tous les signes du précédent; mais à la place du troisième, signe de futur, de possibilité et d'adjectif.

Incroyable. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe de négation.

Incroyablement. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe de négation. 3°. Signe d'adverbe de manière.

Crédibilité. 1°. Signes de *Croyable*. 2°. Signe de l'abstractif.

Incrédibilité. 1°. Signes du précédent. 2°. Signe de négation.

Crédule. 1°. Signe de croire. 2°. Signe de l'adverbe *facilement*. 3°. Signe d'adjectif.

Crédulité. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstractif.

Incrédule. 1°. Tous les signes de crédule. 2°. Signe d'adjectif.

Incrédulité. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstractif.

FOI. 1°. Signes de *Croyance*. 2°. Montrer le ciel avec un respect religieux. 3°. Signe d'abstractif.

FIDÈLE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'adjectif.

INFIDÈLE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe de négation.

INFIDÈLEMENT. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'adverbe de manière.

*On peut juger par cet exemple, de l'avantage qu'il y a de s'être borné à l'insertion du seul primitif de chaque famille, quand le signe grammatical suffit pour la distinction de chaque dérivé.*

*Quant aux arts et métiers, la destination des outils qu'on emploie, la manière de s'en servir, disent assez comment il faut en faire les signes. Une nomenclature générale de tous ces objets, par MASSIEU, ne laisse rien à désirer à cet égard.*

*On me demande souvent quelles sont les idées du Sourd-Muet de naissance, avant son instruction. On ne sera donc pas fâché de trouver, à la fin de cet ouvrage, une notice de l'enfance de MASSIEU, de cet intéressant jeune homme, à qui je dois une partie des progrès que j'ai eu le bonheur de faire faire à la science. On y verra que j'avois peut-être un peu exagéré la triste condition du Sourd-*

*Muet, dans son état primitif, quand, dans le Discours préliminaire du Cours d'Instruction, j'avois dit, « qu'il n'y a point d'homme moral » dans le Sourd-Muet; que les vertus et les » vices sont pour lui sans réalité; en un mot, » que son ame est une* table rase ».

*Ce qui m'avoit conduit à ces assertions, c'est que je n'avois pas encore eu le moyen d'interroger le Sourd-Muet sur les idées qu'il devoit avoir eues, avant son éducation; qu'il n'étoit pas assez instruit pour entendre suffisamment mes questions, et me répondre. Ceux qui me connoissent, connoissent aussi mes principes; je les ai professés publiquement*, dans tous les temps. *J'ai toujours enseigné que la loi naturelle a été gravée par la main du Créateur, dans l'ame de l'homme, au même instant qu'il la tira du néant; que cette loi est antérieure à toutes les impressions sensibles que reçoivent nos organes; qu'elle n'est autre chose qu'une lumière divine qui éclaire l'homme sur ses devoirs; qui l'approuve et le console, quand il y est fidèle; qui le tourmente et le déchire, quand il les enfreint. Ce fut particulièrement pour mettre les Sourds-Muets de naissance en état de connoître, avec tous les développemens que la révélation nous a communiqués, cette vérité,*

*et toutes ses conséquences, que je me dévouai sans réserve à cette œuvre. Eh! que m'importeroit de les instruire des diverses sciences humaines, si je ne pouvois leur apprendre la plus importante de toutes, cette Religion sainte qui nous enseigne que l'homme est fait à l'image de Dieu; que notre ame porte les traits de cette auguste ressemblance; que le désir d'être heureux est inné en nous; que l'amour d'un bien infini fait partie de notre être; que l'homme ne peut y parvenir, depuis la chute du premier, qui est devenue celle de tous, sans la grâce du Rédempteur, et par conséquent sans la foi et la confiance en* JÉSUS-CHRIST*? Je dirai donc, avec Pascal, en terminant cet aveu formel de ma croyance, « que la connoissance » de Dieu sans celle de notre misère, fait l'or» gueil; que la connoissance de notre misère » sans celle de* JÉSUS-CHRIST*, fait le déses» poir; mais que la connoissance de* JÉSUS» CHRIST *nous exempte et de l'orgueil, et du » désespoir, parce que nous y trouvons Dieu, » notre misère, et la voie unique de la réparer ».* (Pensées de Pascal, titre XX).

# INTRODUCTION.

Ce fut une grande pensée que celle de ce Philantrope religieux, de ce saint Prêtre qui, voyant, pour la première fois, un Sourd-Muet de naissance, conçut le projet si hardi de réparer cet oubli de la nature, en rapprochant de ses semblables cet être dégradé et séparé de toute société, par le seul défaut de communication; qui créa un moyen de faire combiner des idées par cet infortuné, en donnant, pour les fixer, à ces images fugitives, des signes représentatifs, aussi multipliés, aussi féconds que ceux de la langue la mieux faite et la plus riche. Plusieurs essais dans le même genre avoient été tentés, dans les siècles précédens, et tous l'avoient été avec un succès si médiocre, qu'à peine en étoit-il resté un foible souvenir. Wallis, Amman, Emmanuel, Rammirez de Cortone, Pierre de Castro, le P. Vanin, doctrinaire, M. Perreyre, portugais, avoient

cru possible d'enseigner la mécanique des sons articulés aux Sourds-Muets, et tous avoient voulu en faire des êtres parlans; mais ce succès obtenu par M. Perreyre, de la manière la plus brillante, de quelle utilité eût-il été pour établir entre les Sourds-Muets et les parlans, une communication quelconque, si l'on n'eût jamais tenté d'autre moyen? A quoi auroit servi au Sourd-Muet la faculté de répéter des mots qui, à la vérité, auroient pu être les signes d'objets sensibles et d'actions qui frappent les regards, si l'infortuné qui auroit donné ce touchant spectacle n'eût pu être amené à la connoissance des signes des opérations de l'intelligence, et de ces mots, signes d'idées factices, que l'abbé Girard nomme *abstractifs*, dont les originaux n'existent nulle part?

Reconnoissance éternelle à celui qui, ne voyant rien de bien réel dans ce succès, en a cherché un autre plus véritable! Reconnoissance à jamais à celui qui a vu de plus grandes difficultés, et qui n'en a pas

été

été effrayé; qui a vu de plus grands obstacles que ceux qu'opposoit un organe naturellement imitateur, et qui n'en a été que plus ardent à chercher les moyens de remplacer ce sens si merveilleux, particulièrement destiné à mettre les ames en rapport, en créant une théorie de signes méthodiques, à la faveur desquels il n'y eût plus, à l'avenir, ni sourd, ni muet dans le monde! Comment osa-t-il espérer, en entrant dans cette carrière jusqu'alors inconnue, qu'il arriveroit à ce but vers lequel tant de philosophes n'avoient pu faire que des pas incertains?

Comment ne fut-il pas découragé par cette réflexion : qu'il n'auroit pas seulement à enseigner, sans le secours de signes correspondans, la nombreuse nomenclature d'une langue inconnue; qu'il faudroit encore donner à ces signes une valeur relative, sans espérer de la trouver dans une syntaxe quelconque, naturelle ou communiquée; qu'il faudroit enfin créer tous les points de comparaison, rendre nécessaires à l'énonciation de la pensée, des signes qui, de leur nature, sont

sans valeur, et dont le rôle unique consisteroit à déterminer celle des autres signes, et leur valeur locale? Eh! qu'aperçut-il, à ce premier coup d'œil, qui fût propre à le guider, dans cette route nouvelle? Pas autre chose que quelques signes naturels, donnés par un instinct conservateur, pour le service des besoins usuels, et pour l'expression de quelques actions sensibles; quelques signes pour les êtres et les choses, individuels et sans liaison comme les êtres et les choses. Il ne vit que ces foibles moyens, et il ferma les yeux sur une indigence effrayante. Eh! auroit-il osé commencer, s'il eût songé à l'extrême difficulté des mots abstraits pour un être réduit à n'avoir que des yeux, et par conséquent, à ne pouvoir comprendre que ce qui peut frapper la vue? Que pouvoit-il espérer des plus grands efforts, sans le secours des applications si nécessaires des mots; quand il aborderoit la théorie des modes et des temps du verbe; quand il faudroit distinguer dans sa nature, ce qui lui appartient, et ce que le perfectionnement de l'art de la pa-

role y a ajouté, en le rendant, tantôt abstrait et simple lien dans la proposition, et tantôt concret, uni à une qualité presque toujours active? Pouvoit-il ne pas être effrayé, à la seule idée de faire entendre la généralisation des idées à un être qui ne pourroit s'en former aucune de l'abstraction, et auquel il faudroit faire comprendre l'existence factice des qualités sans support, la nature du *signe-pronom*, du *signe-adverbe*, du *signe-préposition*, du *signe-conjonction*, etc? Comment oser se flatter de faire entendre les mots figurés, et plus que tout cela, le mécanisme de la phrase, qui est si loin de la simple proposition de la nature, où l'esprit n'admet rien d'inutile, qui n'est formée que de deux signes, du signe de l'objet, et de celui de sa modification? Toutes ces difficultés disparurent auprès des avantages que lui promettoit la conquête que méditoit son cœur, auprès de la victoire qui seroit infailliblement, un jour, le prix des efforts de son inépuisable charité. Il espéra tout ce que désiroit son zèle, et il ne craignit pas de désirer ce que tout autre auroit cru impossible.

Appliquons-nous, quelques instans, à le suivre dans la carrière où il entre avec tant de modestie, qu'on croiroit, sur sa parole, que ce qu'il entreprend n'est rien, que chacun peut facilement l'égaler, et même le surpasser. Ecoutons-le parler, lui-même: (Véritable Manière d'instruire les Sourds-Muets, etc., Ire part., pag. 1).

« L'instruction des Sourds-Muets, nous » dit-il, n'est pas une œuvre aussi difficile » qu'on le suppose ordinairement. Il ne s'agit » que de faire entrer, par les yeux, dans » leur esprit, ce qui est entré dans le nôtre, » par les oreilles. Ces deux portes ouvertes, » en tout temps, présentent, l'une et l'autre, » un chemin qui conduit au même terme, » lorsqu'on ne s'égare, ni à droite, ni à » gauche de celui des deux dans lequel on » s'est engagé ».

Ne craignons pas de lui demander compte de tous ses pas, et nous verrons qu'il a fait autant pour la science que pour sa gloire; et si nous sommes forcés d'avouer qu'il n'a pas trouvé toujours les moyens les plus faciles

et les plus sûrs, souvenons-nous alors qu'il a, au-dessus de tous ceux qui l'ont précédé, et de tous ceux qui auront le courage de le suivre, le grand mérite de l'invention, privilége honorable, dont les perfectionnemens successifs ne pourront jamais effacer, ou même égaler la supériorité. Souvenons-nous enfin qu'en glanant à sa suite, ce sera toujours à lui qu'il faudra rapporter, comme à leur source, tous les succès qu'on pourra obtenir, et que ce bienfaiteur illustre de l'humanité affligée, est trop grand pour avoir jamais besoin d'une superstitieuse admiration.

Comment falloit-il commencer l'instruction du Sourd-Muet ? Est-ce par des leçons de grammaire, à l'imitation des instituteurs des enfans qui entendent et qui parlent ? Non, sans doute : ceux-ci savent déjà une langue, quand on leur donne un maître. Ils connoissent et les mots de la langue, et la manière de les employer ; il ne s'agit plus que du rôle de chaque mot, et de la raison de leur emploi dans la phrase, pour faire, quand il en sera temps, les mêmes applications aux lan-

gues savantes ou étrangères, qui entreront dans le plan de leur cours d'instruction. Mais cette langue maternelle que l'instituteur n'a pas besoin d'enseigner, comment a-t-elle été apprise? A-t-il fallu à la mère, qui est toujours la première institutrice, un dictionnaire, une grammaire? Mais la femme du peuple, comme la dame de la cour, en la parlant à son enfant, en applique les noms aux objets, les verbes aux actions, les adjectifs aux qualités, les prépositions aux rapports, les pronoms aux personnes; et chaque mot s'associant à l'idée dont il est le signe, ce sont ces diverses associations qui forment, à la fois, et la nomenclature et la syntaxe de cette langue, sans qu'il soit besoin d'expliquer les mots techniques qui ne peuvent être compris que par ceux qui savent la parler. Jamais un mot n'a été prononcé par la mère que l'idée ne l'ait appelé, et ne l'ait précédé dans l'esprit, comme le crayon ne s'exerce jamais que d'après un original réel ou existant dans l'imagination. Ce n'est donc pas par des leçons grammaticales qu'a été ap-

prise cette première langue, qui servira, un jour, de point de comparaison à toutes les autres. Ce n'est pas non plus par de pareilles leçons que pouvoit être instruit le Sourd-Muet. Imiter donc la mère, et tout ce qui entoure l'enfance, tel devoit être le premier soin de l'instituteur du Sourd-Muet. Montrer à son élève tous les objets qui frappoient ses regards, lui en demander le signe, sans jamais le chercher soi-même; comparer ces objets, y faire remarquer des qualités qui les distinguent, demander également les signes de ces qualités, traduire ces signes par des mots, et jamais les mots par des signes; c'étoit encore un soin de plus, sans lequel la routine auroit nécessairement pris la place de la raison.

Sa méthode pour la connoissance des noms fut donc celle des mères, qui ne manquent pas de lier l'idée de l'objet au mot; il lia cette idée au signe; et c'est ainsi qu'il prépara les bases d'un systême où tout devoit marcher, dans la suite, *du plus connu au moins connu.*

Il ne fut pas moins heureux dans l'expli-

cation des adjectifs, signes des qualités des objets, ou des substances. Il les considéra comme ajoutés aux êtres et aux choses, et il en fit écrire les noms sur des cartes, qu'il fit poser sur la carte du nom, comme support des qualités, ou adjectifs.

Peut-être ne falloit-il pas essayer de donner, presqu'aussitôt, la connoissance des qualités abstraites, et ne falloit-il pas regarder cette difficulté comme vaincue, parce que le signe inventé par l'instituteur en rappeloit le nom. On sait bien que le signe n'est rien sans l'analyse et sans la convention, et qu'il ne peut y avoir de signe indicateur que celui qui sert à dessiner un objet matériel, ou une action sensible.

Les adjectifs en *able* et en *ible* pouvoient-ils être compris, sans le secours des verbes dont ils sont les dérivés? Peut-être auroient-ils été mieux placés à la suite des verbes, empruntant, chacun de son primitif, *la futurition*, qui est le caractère de cette espèce d'adjectifs. Peut-être encore leur subtilité échappant à l'analyse, eût-il mieux

valu donner l'exemple de l'emploi qu'on en fait, en les appliquant à quelque sujet, que de chercher à les expliquer par des signes, toujours insuffisans, quand ils sont employés comme moyens, et qu'on oublie qu'ils ne doivent jamais être que des résultats, et seulement des signes de rappel.

La théorie des modes et des temps dans les verbes étoit l'objet le plus important et le plus difficile à traiter. Rien n'est plus juste, plus simple et plus facile à comprendre que les signes radicaux des uns et des autres. Indiquer la place où l'on est et le lieu qu'on occupe, pour signe du présent. Le lieu où l'on étoit, qu'on a occupé, et qu'on n'occupe plus, indiqué par la main qu'on jette par-dessus l'épaule, pour signe du passé. La même main qu'on avance devant soi, comme pour indiquer un lieu où l'on n'est point encore, mais où l'on sera, pour signe du futur. Tels furent les signes des trois temps absolus. Pourquoi celui qui inventa une théorie si simple ne fit-il pas un effort de plus? Il auroit vu que les autres temps

étoient tous relatifs, et qu'étant plus ou moins passés, plus ou moins présens, et plus ou moins futurs, à l'égard de leurs primitifs, et quelquefois, les uns à l'égard des autres, il falloit bien se garder de les classer dans un ordre numérique; que c'étoit tout confondre que de dire : 1[er] passé, 2[e] passé, 3[e], 4[e] et 5[e] passé, etc.

Mais, il faut l'avouer, la difficulté étoit extrême. La conjugaison, dans les premiers temps de l'invention de cette méthode, étoit bien loin d'être complette. On ne reconnoissoit que deux auxiliaires, au lieu de cinq; et quatre modes, au lieu de six. Le présent antérieur (*j'étois*) étoit le premier passé. On ne reconnoissoit ni passés *prochains*, ni futurs *prochains*, ni temps *comparatifs*, ni mode *conditionnel*, ni mode *participe*. Le mode *infinitif* n'étoit pas regardé comme un nom abstrait; on ne pouvoit donc confier qu'à la mémoire le matériel de la conjugaison, jusqu'à ce qu'une étude plus approfondie de la grammaire générale eût répandu sur toutes les profondeurs de la métaphysique

du langage une lumière qui ne permît plus à l'erreur d'en occuper la plus petite partie.

Les pronoms personnels furent traités aussi parfaitement que les temps absolus ; mais les erreurs du temps gâtèrent tous les autres. C'est surtout la classe de ceux qu'on ne peut employer qu'avec l'article (le *mien*, le *tien*, le *sien*), qui avoient besoin, pour être enseignés aux Sourds-Muets, d'être remaniés.

Le régime du verbe appartenant davantage aux langues anciennes, il n'étoit pas facile d'en fixer le véritable sens. D'ailleurs, les Sourds-Muets n'avoient pu devenir encore les instituteurs de leur maître. Il étoit facile de s'égarer, en imaginant que l'ordre des mots pourroit suffire pour faire entendre leur valeur relative. On ignoroit alors que ces infortunés ne pouvoient avoir d'autre ordre de construction que celui de la génération des idées; que par conséquent leur manière de s'énoncer devoit être, sans cesse, en sens inverse de la nôtre, qui, à raison du défaut de cas, et de mille autres imperfections, est assujettie à l'ordre pure-

ment grammatical. On ne les avoit encore interrogés que dans une langue qui n'étoit pas leur langue. On leur avoit tout donné, et les idées, et les pensées, et les expressions. Enfin on ne les avoit pas encore observés. C'étoit des instrumens qu'on préparoit, et non des hommes qu'on formoit; c'étoit la mémoire qu'on exerçoit; et on attribuoit à la seule raison les résultats qu'on obtenoit de cet exercice : c'étoit de faux or à la place du véritable.

Je ne fus pas long-temps à remarquer ce vice de méthode provenant de cette différence de penser et d'énoncer sa pensée. Un élève à qui je fis, un jour, cette question : *Qui a fait Dieu?* et qui me répondit : *Dieu a fait rien*, ne me laissa pas douter de cette sorte d'inversion ordinaire chez le Sourd-Muet, quand je lui demandai encore : *Qui a fait le soulier?* et qu'il me répondit : *Le soulier a fait le cordonnier.* Comment douter après cela de la vérité de tout ce que je viens de dire sur l'ordre de construction, source générale de toutes les méprises, pour les

étrangers, dans une langue où la place des mots est la seule indication de leur rôle ?

La doctrine de l'adverbe n'étoit pas moins importante ; mais devoit-elle être exposée avant celle de la préposition, s'il est vrai que l'adverbe renferme ordinairement l'indication d'un rapport, et le rapport lui-même ; s'il est enfin l'ellipse d'une préposition et de son complément ?

Sans doute, l'adverbe, comme l'enseigne l'inventeur, est l'adjectif du verbe ; mais que modifie-t-il dans le verbe ? Ce ne peut être l'affirmation qui en est la principale partie ; car une chose est ou n'est pas : c'est la qualité liée à l'affirmation, la qualité qui en est la partie adjective. L'adverbe est donc l'adjectif de l'adjectif. Nous ne dirons donc pas que son rôle est d'être à côté du verbe, et son signe ne sera pas le transport de la main sur le côté du corps : ce seroit donner à l'accident l'importance de la substance elle-même.

Mais n'y a-t-il d'adverbes que ceux de *manière ?* N'y en a-t-il pas de temps, d'interrogation, d'affirmation, etc ? L'inventeur se

borne à ceux de la première espèce, et il parcourt la série de quelques prépositions.

Il est difficile d'imaginer que les signes qu'il indique pussent faire passer dans l'esprit la valeur si subtile de chaque préposition. Les prépositions indiquent des rapports qui nécessairement échappent à la matérialité des gestes.

Les conjonctions étoient une difficulté nouvelle : elles sont toutes elliptiques, à l'exception de la seule conjonction ET. Il falloit peut-être établir pour chacune une sorte de scène *mimique*, où la conjonction employée reçût de tous les mots qui lui servoient de cadre sa véritable signification; et les signes seroient sortis de cette scène, et en auroient été les résultats. Précédés par les idées, leur valeur naissoit naturellement de la convention : antérieurs aux idées, ils ne pouvoient plus être convenus, et ils restoient sans signification.

Le célèbre inventeur avoit trop de justesse dans l'esprit pour n'avoir aucune méfiance sur l'explication de ces deux sortes

d'élémens de la parole. Voici comme il expose ses doutes. Eh! qui pourroit se résoudre à condamner l'auteur modeste qui s'exprime comme il suit?

« Je demande grâce sur ce septième article, comme je l'ai demandé sur le sixième.
» Il est très-possible que je me sois trompé
» sur quelques-uns de ces signes, et plus
» encore que je n'aie pas toujours choisi les
» meilleurs et les plus expressifs. Je prie les
» personnes qui s'en apercevront de vouloir
» bien m'en donner avis, et je profiterai de
» leurs lumières, autant qu'il me sera pos-
» sible, pour l'instruction des Sourds-Muets.
» C'est uniquement pour leur rendre service
» que j'ai entrepris cet ouvrage; en m'aver-
» tissant de ce qu'on aura trouvé de défec-
» tueux, on me fournira un moyen de leur
» être plus utile » (Véritable Manière d'instruire les Sourds-Muets, pag. 96).

Voici comme il parle, à la fin du sixième article, pag. 85.

« Je ne suis pas assez présomptueux pour
» croire que j'ai toujours rencontré bien juste

» dans tous et chacun de ces signes; j'aurai » une singulière obligation à ceux de nos » lecteurs qui voudront m'en communiquer » de plus expressifs ».

Mais au chapitre X, où il traite de la fécondité des signes, il étoit impossible de répandre plus de clarté sur la matière, et en même temps, plus de cette sage philosophie qui fait naître les idées, les unes des autres, et qui fait sortir d'un principe fécond toutes les conséquences que les esprits médiocres n'y sauroient soupçonner, et qu'un bon esprit ne manque pas d'y retrouver. Il indique le radical d'une famille de mots, dont il constitue l'infinitif du verbe pour primitif, et comme dérivés tous les mots qui expriment le même sens, considérés sous toutes les formes grammaticales. Ainsi, *amitié*, *amour*, *aimé*, *aimable*, *amabilité*, *ami*, *amiablement*, *amical*, *amicalement*, *amateur* naissent tous du mot *aimer*, ayant tous un signe commun, pour racine, et des signes modificateurs, pour les individus.

Est-il aussi heureux dans le chapitre XI, dans

dans l'explication des opérations intellectuelles, et dans les signes destinés à les rappeler? Oui, sans doute, et il l'eût toujours été, si, comme en cet endroit, il eût figuré toujours, pour des difficultés pareilles, de petites scènes *mimiques;* la pantomime auroit tout dessiné, tout peint, tout exprimé.

C'est surtout au Chapitre XII, qu'il est sublime dans son étonnante simplicité, quand il communique à ses heureux élèves les premières vérités de la religion. C'est un père sensible et bon, qui, profitant de tous les moyens qu'il a déjà employés pour développer l'intelligence de ses enfans, après leur avoir révélé l'existence et la nature de leur ame, les amène à toutes les conséquences de ce dogme si consolant de la nature et de la religion! Chacun de nous apprend, presqu'en naissant, qu'il est un composé merveilleux, un être double, en quelque sorte, dans son unité personnelle, qui touche au ciel, par sa ressemblance avec le créateur et la classe des esprits, et à la terre, avec tout ce qui croît, végète et respire.

Les attributs de Dieu, la nature de l'ame humaine, les plus sublimes mystères de la religion, tout est abordé, développé; je dirois presque *expliqué*, si les mystères pouvoient l'être.

Il s'agissoit de prouver que par le secours des signes méthodiques, on pouvoit tout faire comprendre, parce qu'on peut tout expliquer. Ce chapitre, dont le sujet est si important, laisse-t-il rien à désirer? Nous dirons avec le célèbre inventeur, « qu'il n'est au-
» cune chose qui ne puisse être signifiée
» très-clairement par un ou plusieurs mots,
» soit qu'il s'agisse d'une chose dépendante
» des sens, ou d'une chose qui en soit tota-
» lement indépendante ».

« Dans toute langue, continue l'inventeur,
» il n'est aucun mot dont les savans ne fas-
» sent entendre la signification par l'analyse,
» en se servant d'autres mots, autant qu'il
» en est nécessaire, et qui rendent sensible
» ce qu'on ne comprenoit pas : ces autres
» mots peuvent se dire à quiconque a les
» oreilles duement organisées. Lorsqu'on les

» dit, et qu'ils ne sont pas entendus, c'est-» à-dire, compris, on les explique par d'au-» tres mots; et si ces derniers ne sont pas » encore assez intelligibles, on en cherche » d'autres qui le soient davantage; en un » mot, il n'en reste aucun dont on soit obligé » de dire, qu'il est impossible d'en exprimer » la signification.

« Avec les Sourds-Muets, c'est précisé-» ment la même opération, qui se fait par » écrit, jusqu'à ce que l'on soit parvenu à » des mots qui sont compris par signes, et » qui répandent la lumière sur ce qui étoit » obscur ».

L'inventeur prend pour exemple le mot *croire*, et voici sa manière de l'exprimer:

Je crois.
- Je dis *oui* par l'esprit. Je pense que *oui*.
- Je dis *oui* par le cœur. J'aime à penser que *oui*.
- Je dis *oui* de bouche.
- Je n'ai pas vu, et je ne vois pas encore, de mes yeux.

« Ce qui signifie, mon esprit consent, mon » cœur adhère, ma bouche professe, mais je » ne vois point, de mes yeux. Je recueille en-

» suite ce qui est écrit sur ces quatre lignes ; » et je le porte sur le mot *je crois*, pour faire » entendre que tout cela y est enfermé ».

Les Sourds-Muets comprenoient-ils la valeur du mot *croire*, à l'aide de ce procédé, et auroient-ils su le définir ? Ce *oui* de l'esprit, du cœur et de la bouche, est, sans doute, un signe d'affirmation ; mais l'expression de l'affirmation est-il un signe de croyance ? Le mot *intelligence* étoit-il entendu quand les moyens de l'expliquer se réduisoient aux signes de l'adverbe latin *intùs* (*dedans*), et du verbe *legere* (*lire*) ? D'abord, *intùs* entroit-il dans la formation du mot *intelligere*, comme le pensoit l'inventeur ? N'étoit-ce pas *inter*, au lieu de *intùs ?* Et le mot ainsi composé d'*inter* et de *legere*, ne vouloit-il pas dire : *choisir une chose entre* plusieurs autres ; action qui ne peut être faite que par l'intelligence ? Le signe de *comprendre* se faisoit par le signe de *prendre*, et celui d'*avec*. Celui de *convaincre*, en passant l'index autour des lèvres, parce que l'élève qui avoit mangé de la confiture, et

qui n'avoit pas essuyé ses lèvres, étoit convaincu d'en avoir mangé, parce qu'il en restoit. Le signe de temps, par le mouvement de la main droite, qui, tout en faisant le signe de la lettre T, traçoit une ligne droite, figure de la durée et du temps. Le signe du verbe, la lettre V, et une ligne perpendiculaire tracée, en l'air, pour figurer l'espace que contient, sur le papier, le verbe, dans tous les développemens de la conjugaison; et l'index figurant, au contraire, par sa petitesse, le substantif, dans sa déclinaison. Le mot *commun* étoit figuré par les signes de *comme* et de *un,* comme si ces deux mots étoient les élémens du premier, que tout le monde sait être pris du latin *communis*.

En général, les autres signes des mots exprimant les opérations de l'intelligence n'étoient pas plus heureux; aussi l'inventeur, qui ne pouvoit se le dissimuler, les faisoit-il toujours précéder de la lettre initiale du mot. C'est ainsi qu'il se flattoit de réparer, d'une manière mécanique, ce qu'avoit toujours de défectueux le signe qu'il donnoit à

l'idée, lequel ne pouvoit jamais être un signe convenu.

Les Sourds-Muets, nous dira-t-on, sans doute, ne comprenoient donc pas le sens des mots qu'on leur dictoit par signes, et qu'ils écrivoient? Comment l'auroit-il compris, si l'objet n'étoit pas de nature à tomber sous les sens, et ne pouvoit être figuré par les gestes? Le signe qu'on attachoit à ce mot étant matériel, et l'objet étant immatériel, l'idée ne pouvoit pas être mieux exprimée par le signe que par le mot; c'étoit, pour le Sourd-Muet, les deux *inconnues*. Le signe ne réveilloit jamais d'autre idée que celle du mot, et le mot, à son tour, ne pouvoit rappeler que le signe : aussi toute la science du Sourd-Muet devoit-elle nécessairement se borner à la connoissance, purement matérielle, des signes et des mots.

Il est donc resté à faire, à la mort du célèbre inventeur, ce dictionnaire de signes tant désiré, et si nécessaire pour l'instruction des Sourds-Muets, afin de favoriser leur communication avec la société, au milieu de la-

quelle ils vivroient étrangers toute leur vie. Il est resté à faire, quoique l'auteur ait pensé l'avoir fait, et qu'il m'en ait envoyé l'original, que je conserverai toujours comme le témoignage le plus honorable de sa confiance et de son amitié. Voici la lettre qu'il m'écrivit, à ce sujet, le 22 avril 1786 :

« J'ai l'honneur de vous envoyer mon dic-
» tionnaire des Sourds-Muets, dans l'état
» d'imperfection où il se trouve, eu égard
» aux corrections, aux transpositions et aux
» additions que j'y ai faites, en différens
» temps. Je tâcherai de mettre la dernière
» main à cet ouvrage, les vacances pro-
» chaines, si ma santé me le permet; et la
» préface rendra compte des raisons qui
» m'ont fait supprimer un grand nombre de
» mots, et de la manière dont on doit s'y
» prendre pour trouver l'explication de ceux
» qui sembleroient en avoir besoin dans l'en-
» droit du dictionnaire où ils se trouvent;
» mais qui, selon moi, seroit superflu. J'ai
» tâché de le réduire, autant qu'il m'a été
» possible ».

Nous verrons, tout à l'heure, la forme de ce dictionnaire, et s'il pouvoit suffire pour le but qu'avoit dû se proposer son infatigable auteur. Passons au dernier chapitre de son ouvrage, où il a consigné ses réflexions sur une méthode et un dictionnaire, à l'usage des Sourds-Muets.

Tout le monde s'étonne que l'art d'instruire les Sourds-Muets de naissance soit connu en France, et exercé depuis environ quarante ans; que, par conséquent, il doive y avoir, et qu'il y ait réellement une langue de signes, ainsi qu'une grammaire, et que cette langue ne soit consignée nulle part : on demande enfin le dictionnaire de cette langue. Comment cette idée, dit-on, ne s'est-elle pas présentée à l'esprit de l'inventeur? Etoit-il raisonnable, étoit-il prudent de compter sur une tradition orale, dont le fil pouvoit se rompre si facilement? Pourquoi ne pas songer à composer ce dictionnaire, comme on s'est occupé à composer cette grammaire? Exposons la pensée de l'inventeur sur cet objet, et nous ferons ensuite connoître la nôtre. Mon-

trons ce qu'il a fait à cet égard, et nous ferons connoître ensuite ce que nous avons dû faire.

Voici comment s'explique l'inventeur, chap. XVI de sa Méthode, pag. 142 :

« La langue française nous est naturelle,
» c'est-à-dire, que nous l'avons apprise, dès
» notre première enfance, sans réflexion et
» sans étude ; et dès l'âge de cinq ou six ans,
» nous en savions assez pour entendre ce
» qu'on nous disoit, et pour répondre à ceux
» qui nous interrogeoient. Avec l'âge et le
» développement de la raison, nous avons
» entendu plus de mots, et nous nous sommes
» accoutumés à nous en servir nous-mêmes ;
» mais tant que nous ne les avons appris que
» par une simple habitude, ce n'étoit point
» là proprement ce qu'on appelle savoir une
» langue : aussi faisions-nous, à tout mo-
» ment, soit en parlant, soit en écrivant, une
» multitude de fautes qui annonçoient no-
» tre ignorance, d'une manière très-sensible.

» Nous n'avons pu en secouer le joug qu'a-
» vec le secours d'une méthode qui nous ap-
» prît à discerner les personnes, les nom-

» bres, les temps et les modes de nos verbes, » et à connoître leurs régimes, comme aussi » les cas, les nombres et les genres de nos » noms, soit substantifs, soit adjectifs, et » des pronoms; enfin les différences entre » les adverbes, les prépositions et les con- » jonctions. Ceci n'est pas tout; il a fallu » encore que nous eussions de bons diction- » naires français qui fixassent la valeur de » chaque mot, pour nous apprendre à n'en » faire usage que selon la signification qui » convenoit au sujet dont nous parlions, ou » sur lequel nous écrivions.

» Lorsqu'il s'est agi d'apprendre une lan- » gue étrangère, nous avons eu besoin d'une » méthode qui nous apprît, dans cette langue, » ce que la méthode française nous avoit » appris dans la nôtre : il nous a fallu aussi » de bons dictionnaires qui nous guidassent » dans le choix des mots, soit pour traduire » de cette langue dans la nôtre, ou de la » nôtre dans la sienne. Sans ce double se- » cours, nous n'aurions jamais su, que d'une » manière très-imparfaite, la nouvelle lan-

» gue, à l'étude de laquelle nous voulions
» nous appliquer.

» La langue naturelle des Sourds-Muets,
» est la langue des signes, ils n'en ont point
» d'autre; tant qu'ils ne sont point instruits,
» c'est la nature même, et leurs différens
» besoins qui les guident dans ce langage.
» Il importe peu en quelle langue on veuille
» les instruire; elles leur sont toutes égale-
» ment étrangères, et celle même du pays
» dans lequel ils sont nés, n'offre pas plus
» de facilité que toute autre pour réussir dans
» cette entreprise; mais quelle que soit la
» langue qu'on désire leur apprendre, ils ont
» besoin d'une méthode pour en connoître
» les règles, et d'un bon dictionnaire pour
» en apprendre la juste valeur des mots. Les
» étrangers me demandent si j'ai composé
» une méthode et un dictionnaire.......
» ..........................

» J'avoue qu'au premier instant où l'idée
» (d'en composer un) s'est présentée à mon
» esprit, l'exécution m'en a paru, en quel-
» que sorte, impossible. Je voyois avec quelle

» promptitude nous faisions les signes qui » convenoient à chaque mot dont il falloit » exprimer la signification; mais il me pa- » roissoit que la description de ces signes » exigeroit un détail qui en formeroit un ou- » vrage immense. Cependant en examinant » la chose, à tête reposée, j'ai cru apercevoir » que trois ou quatre volumes in-4°. suffi- » roient..... Mais de nouvelles réflexions » m'ont découvert très-clairement que cet » ouvrage ne seroit pas, à beaucoup près, » aussi volumineux, ni aussi difficile que je » me l'étois figuré, d'une première vue, parce » qu'il faudroit en retrancher tout ce qui n'est » pas nécessaire pour l'instruction des Sourds- » Muets.

» 1°. Plusieurs savans n'ont point fait dif- » ficulté de convenir avec moi, qu'il y avoit » plus de trois mille mots de notre langue » dont ils ignoroient la signification; j'en » ignore moi-même un plus grand nombre....

» 2°. Je n'y ferai point entrer non plus les » noms de toutes les parties qui nous com- » posent, ni ceux de tous les objets que nous

» avons continuellement sous les yeux : il
» suffit de les montrer.

» 3°. On n'y trouvera point les noms des
» quadrupèdes, des volatiles, des poissons,
» des insectes, ni ceux des arbres, des fruits,
» des fleurs, des légumes, des herbes, des
» racines; ni ceux des instrumens, ou des
» ouvrages de différens arts ou métiers, etc.

» Les verbes nous donneront lieu de sup-
» primer tous les noms substantifs, et tous
» les adjectifs qui dérivent des infinitifs, etc.
» Ce dictionnaire contiendra plus d'explica-
» tions que de signes.

» 4°. Cet ouvrage n'étant fait que pour les
» Sourds-Muets, et pour faciliter les opéra-
» tions de ceux qui voudront bien se charger
» de les instruire, on ne devra point être sur-
» pris de n'y pas rencontrer tous les mots de
» l'explication desquels ils n'ont pas besoin,
» soit parce que ce sont des mots qui expri-
» ment les noms des différens objets, qu'il
» suffit de leur montrer, soit parce qu'il
» s'agit des mots dont la connoissance leur
» seroit aussi inutile qu'elle l'est à la très-

» grande partie des hommes (je dis des » hommes même suffisamment instruits), » qui vivent et qui meurent sans en avoir su » la signification ».

Voilà ce que l'inventeur nous disoit de son dictionnaire des signes. Voyons comment il a exécuté le plan qu'il s'étoit tracé, et le modèle qu'il nous a laissé. Nous prendrons nos exemples, sans choix, dans les premiers mots de chaque lettre de l'alphabet, sans y faire aucun changement.

Abaisser. On fait signe d'abaisser une estampe qui est placée trop haut.

Abaissement. Au figuré, il se prend pour humiliation.

Abasourdir. Jeter dans l'abattement.

Abattre. On fait le mouvement d'une personne qui abat des noix. Au figuré on dit : se laisser abattre par la tristesse.

Babiller. Parler sans cesse de choses inutiles. On dit que les filles babillent.

Badiner. Il faut en donner des exemples : les enfans badinent avec tout ce qu'ils trouvent.

Baigner. Se mettre dans l'eau pour se rafraîchir.

Bâiller. Signe naturel connu de tout le monde.

Baisser. On baisse la tête ou la main.

Cabrioler. Il faut faire une *cabriole*.

Cacher. On cache quelque chose.

Cachot. C'est une prison obscure où on met les criminels.

Cadavre. Un corps mort.

Daigner. Avoir la bonté de dire ou de faire quelque chose en faveur de quelqu'un.

Danger. Péril, risque.

Dédaigner. Regarder comme au-dessous de soi de parler à quelqu'un.

Digne. Celui qui mérite. Digne de louange, digne de mépris.

Eau. Il faut en montrer.

Ebaucher. Faire imparfaitement un dessin, un portrait.

Eblouir. Le soleil nous éblouit lorsque nous le regardons.

Echauffer (s'). Les enfans s'échauffent en courant.

Face. Le visage.

Faciliter. Rendre facile et aisé.

Façon. Ouvrage, travail, manière de faire, cérémonie, compliment.

Faire. Un tailleur fait un habit; un serrurier fait une clef.

Fade. Qui n'a point de goût.

Faillir. Manquer, pécher.

Faim. Besoin de manger.

Fainéant. Qui se plaît à ne rien faire.

Fougueux. Emporté, violent.

Gage. On donne des gages à un domestique. *Gager* signifie aussi *Parier*, etc.

Gagner. On gagne de l'argent en travaillant, en vendant, etc.

Gaieté. Joie, belle humeur.

Gain. Profit qu'on tire de quelque chose.

HAINE. Passion contraire à l'amour et à l'amitié.

HANTER. Fréquenter, aller souvent.

HARANGUER. Parler en public.

HARDIESSE. Opposé à la crainte, le contraire de la crainte.

HARGNEUX. Celui qui cherche querelle, à tout moment.

HAUTAIN. Fier, orgueilleux.

JALOUSIE. Chagrin de voir à un autre ce qu'on n'a pas et qu'on voudroit avoir.

JASER. Parler beaucoup et sans nécessité.

JAUNIR. Devenir jaune.

IDÉE. Représentation d'un objet dans l'esprit.

IGNOBLE. Vil, méprisable.

IGNORANCE. Manquement de science.

LABORIEUX. Qui aime à travailler.

LACHE. Qui n'a point de cœur, point de courage, paresseux.

LAISSER. On laisse faire ce qu'on ne peut empêcher.

LANGAGE. Chaque pays a son langage, c'est-à-dire, sa manière de parler.

LAVER. Nettoyer avec de l'eau.

LÉGISLATEUR. Celui qui fait des loix.

LIBELLE. Ecrit injurieux.

MACHER. Signe naturel; on mâche du pain ou de la viande.

MAGISTRAT. Celui qui exerce une charge de judicature ou de police.

MAGNANIME. Qui a l'ame grande, c'est-à-dire, de grands sentimens.

MAIGRIR. Devenir maigre; signe naturel.

MAÎTRE. Celui qui a des serviteurs ou des élèves.

MALHEUR. Ce qui est contraire au bonheur.

Naïf Un air naïf est un air tout naturel.

Naître. Venir au monde.

Nature. La nature d'une chose est l'assemblage de toutes ses qualités.

Nécessaire. Tout ce dont on a besoin.

Négliger. N'avoir pas soin de quelque chose.

Nommer. Dire le nom de quelqu'un, ou de quelque chose.

Obéir. Se soumettre à ce qu'on ordonne.

Obligeant. Celui qui rend volontiers service à quelqu'un.

Obscur. Tout ce qui n'est pas clair.

Occasion. Ce qui se présente ou donne lieu à quelque chose.

Occupation. Ce à quoi on s'applique.

Offenser. Offenser Dieu, c'est violer ses commandemens.

Pacifier. Apaiser, mettre en paix.

Parabole. Comparaison.

Paradoxe. Sentiment contraire à la religion.

Paganisme. Idolâtrie.

Pardon. Rémission qu'on accorde à celui qui a offensé. On ne le punit point comme il le mérite.

Paresseux. Un paresseux n'aime pas à travailler.

Qualifier. Dire les qualités d'une chose.

Quand. Dans quel temps que, etc., avec un point interrogatif.

Quasi. Il signifie *presque*.

Quereller. (se) Se dire des injures, des choses désobligeantes.

Quiconque. Qui que ce soit.

RABAISSER ( SE ). S'abaisser, s'humilier.

RACE. Extraction, descendans.

RADICAL. Qui est comme la racine, la base, le principe de quelque chose.

RADOTER. N'avoir plus guère de bons sens.

RANCUNE. Haine, aversion invétérée.

RANG. Place qu'on tient entre plusieurs autres.

RARE. Ce qui arrive peu souvent.

SAGACITÉ. Pénétration et discernement d'esprit.

SAGESSE. Prudence, retenue, connoissance des choses divines et humaines.

SAINT. Qui mène une vie sainte. Celui qui est canonisé.

SARCASME. Raillerie forte et piquante.

SCRUPULE. Inquiétude de conscience.

SELON. L'Evangile selon saint Jean.

TACHER. S'efforcer de faire quelque chose.

TAQUIN. Opiniâtre, qui ne se rend pas à la raison.

TÉMÉRAIRE. Qui est fait sans beaucoup de réflexion.

TEMPÉRANCE. Vertu qui met un frein aux passions.

TEMPS. Heures, jours, années qui sécoulent.

TENDRE. Avoir dessein de venir à bout de quelque chose.

VAIN. Inutile, qui a de la vanité.

VAINCRE. Remporter la victoire sur ses ennemis.

VALOIR. Cela vaut dix écus, etc.

VANITÉ. Orgueil, ostentation.

VÉRITÉ. Le contraire de la fausseté et du mensonge.

VERTU. Signifie quelquefois une bonne habitude, et quelquefois une bonne action.

VICE. Défaut contraire à la vertu.

VOULOIR. Avoir volonté.

USAGE. Ce dont on se sert.

USER. Ce qui se détruit à force de servir, comme les habits.

UTILE. Ce qui est bon pour, etc. C'est ainsi qu'on le montre aux Sourds-Muets, en faisant le signe de *Bon*, et le signe de *Pour*.

ZÉLÉ. Qui a du zèle ou de l'ardeur pour quelque chose.

ZÉPHIRE. Sorte de vent doux et agréable, etc., etc., etc.

Tous les autres articles de ce dictionnaire sont, à peu près, pareils à ceux-ci.

On ne manquera pas de remarquer que tout y est en définition, comme cela se pratique dans les dictionnaires ordinaires, et qu'il n'y a pas un mot dont on donne le signe. On observera aussi que souvent la définition a, pour élément principal, le mot lui-même qu'il falloit définir, et que d'autres fois on se contente de faire connoître la valeur d'un mot, par son contraire. Ainsi on dit, *zélé*, pour *avoir du zèle*; *vérité*, le contraire de la *fausseté*; *vain*, qui a de la *vanité*; *vice*, défaut contraire à la *vertu*; *vouloir*, avoir *volonté*; *scrupule*, inquiétude de *conscience*; *saint*, qui mène une vie *sainte*.

On pourroit faire des questions du même

genre sur chaque définition; mais, en supposant même toutes ces définitions justes, il resteroit à dire qu'un dictionnaire de signes doit donner le signe des mots, et non leur définition; et que, du moins, la définition devroit être plus claire que le défini. Ce dictionnaire étoit donc à faire, quand l'auteur m'en envoya l'original. Devois-je m'occuper à le refaire aussitôt? Non; car il n'étoit ni possible, ni nécessaire. Il n'étoit pas possible, puisque les signes n'étoient pas inventés; il n'étoit pas nécessaire, car, pour que le dictionnaire d'une langue fût nécessaire, il faudroit que les idées exprimées par les mots de cette langue fussent déjà en circulation, au milieu de la société qui parle cette langue. Or ces idées n'existoient pas. Comment donc enseigner des signes qui seroient encore sans idées? Comment d'ailleurs traduire des mots par des signes, quand les mots ne sont pas compris, et que les signes qui en seroient la traduction n'ont pu, par conséquent, être encore inventés?

Nous jugerons cette question par une hy-

pothèse bien simple et bien naturelle. Supposons une peuplade, formée, on ne sait trop comment, n'ayant encore ni langue parlée, ni langue écrite, et supposons un savant, voyageant dans ce pays, et qui veut lui en donner une. Comment faudra-t-il qu'il s'y prenne, et par où devra-t-il commencer? Essayera-t-il de donner à ce peuple nouveau un dictionnaire de sa propre langue? Mais si les mots qui forment les définitions ne sont pas entendus, comment les mots définis le seront-ils eux-mêmes? Et si on ne présente à ce peuple, pour arriver à des résultats inconnus, aucun moyen connu, comment lui donnera-t-on la première leçon de la langue inconnue qu'on veut lui apprendre?

Il faudra nécessairement, on le voit bien, enseigner d'abord à ce peuple les noms de tous les objets qui s'offriront à ses regards, ainsi que les mots qui exprimeront les actions qu'il verra faire, ou qu'il fera lui-même; tous les mots enfin qui, chez le peuple dont on veut lui enseigner la langue, sont les signes des idées qu'ils représentent; et ces

idées ne pouvant jamais être que des idées de substances réelles ou de substances factices, de qualités physiques ou de qualités intellectuelles, il faudra associer les mots avec les objets qu'on pourra montrer, et attendre, pour la communication des idées intellectuelles, que les individus de la peuplade soient placés dans des circonstances où ils aient telles et telles idées, dont l'association avec tels ou tels mots fixe la valeur de ceux-ci.

Ce qu'il faudroit faire pour cette peuplade hypothétique, il a fallu le pratiquer pour celle des Sourds-Muets, qui malheureusement n'est que trop réelle.

Il a donc fallu me condamner à recommencer avec chaque Sourd-Muet, non-seulement le cours de ma propre instruction, mais encore celui de mon éducation première. Il a fallu parcourir avec eux toutes les séries des êtres et des choses, tous les objets d'utilité journalière, tous les états de la société, enfin tout ce qui s'offre sans cesse à nos regards, leur en demander le signe, le chercher avec

eux, et en former notre première nomenclature : c'est le Ier Volume de cet ouvrage. Il a fallu, pour former la seconde, attendre que leur intelligence se developpât par un exercice méthodique et continuel; que le moment de leur faire connoître le principe de cette intelligence, cet esprit dont ils ne soupçonnoient ni la nature, ni l'excellence, ni la simplicité, ni même l'existence, fût arrivé. C'est alors que, commençant à éprouver l'effet puissant des frottemens de la société, ils ont senti le besoin de signes nouveaux pour recueillir, fixer et communiquer de nouvelles idées. C'est alors seulement qu'il a été possible de leur faire remarquer la nécessité de trois sortes de signes, puisqu'ils commençoient à distinguer trois sortes d'idées, et qu'ils éprouvoient le besoin de les exprimer: idées des choses sensibles, du ressort des organes et des sens; idées morales, aussi naturelles que les premières, qu'ils avoient toujours eues, et dont la physionomie avoit toujours attesté la présence, appartenant à l'ame *voulante*, ou au cœur; idées purement

intellectuelles, qu'ils n'avoient jamais bien démêlées, appartenant à l'esprit percevant et pensant. Cette seconde nomenclature de signes de toutes ces opérations du cœur et de l'esprit, forme le IIme Volume.

Ce n'est pas à l'aide d'un dictionnaire que les mots de la langue maternelle ont été appris par les *entendans-parlans*. C'est l'emploi qu'on en a fait avec les enfans, et celui qu'ils ont essayé d'en faire eux-mêmes, qui a servi à les faire connoître et qui en a donné la valeur. Il falloit avec les Sourds-Muets suivre la même méthode, et ne rien attendre des simples définitions. Aussi chaque mot est-il mis en scène, en quelque sorte, et l'on verra qu'au lieu de le définir, je suppose toujours autant de personnes qu'il en faut pour en faire l'emploi L'explication de chaque mot exprimant une idée intellectuelle ou morale, est donc donnée dans une pantomime, ou scène *mimique*, qui, en déterminant l'emploi, en fixe la signification et l'usage. C'est pour cela que chaque article commence ordinairement par ces mots : *Re-*

*présenter deux personnes*, etc.; *figurer tel objet, ou telle qualité.*

Mais, dira-t-on, si chaque mot exige autant de signes, quel temps ne faudra-t-il pas pour le moindre entretien? On ignore, sans doute, que c'est surtout chez les Sourds-Muets qu'il se fait le plus d'ellipses, et que le langage qui est d'abord le plus long, se réduit, peu à peu, à un plus petit nombre de signes. C'est autant pour donner aux élèves l'intelligence d'un mot inconnu, que pour en exprimer la signification, que sont ménagées ces petites scènes où la pantomime de plusieurs acteurs a toujours si heureusement servi à l'explication de chacun de ces mots. Communiquer ces procédés heureux, c'est continuer l'histoire de la science; c'est indiquer un des plus sûrs moyens d'en reculer les bornes.

Eh! quels témoignages plus irrécusables peut-on désirer de l'efficacité de ces moyens, joints aux procédés grammaticaux, exposés dans le Cours d'Instruction d'un Sourd-Muet de naissance (1), que les succès qui ont déjà

(1) Cet ouvrage se trouve à l'Institution.

couronné et les uns et les autres? Des Sourds-Muets de naissance tellement rendus à la société, que deux d'entr'eux sont actuellement instituteurs publics, avec un traitement du gouvernement, à l'Institution que je dirige; quatre autres sont employés à l'administration générale de la loterie impériale; un autre est instituteur dans une famille, et donne des leçons de grammaire, en ville; plusieurs sont compositeurs dans diverses imprimeries, et notamment à l'Imprimerie impériale, et à celle de l'Institution, où ils ont imprimé cet ouvrage-ci : tous sont rendus à la religion, tellement instruits de ses dogmes et de sa morale, qu'ils sont toujours tout prêts à rendre compte de leur foi, par écrit, pénétrés de tous les avantages de leur renaissance spirituelle, s'honorant d'appartenir, à titre de rédemption, à ce divin Sauveur, dont le nom est sans cesse dans leurs signes, comme le souvenir de son sacrifice et de tous ses bienfaits est dans leur cœur.

Tous sont rendus à leurs parens, qui ne les retrouvent plus, à la fin de leur instruc-

tion, ni sourds, ni muets, quand ils savent lire pour les entendre; quand ils savent écrire pour leur parler.

Aucun de ces avantages précieux, il faut bien avoir le courage de l'avouer, ne récompensa l'inventeur de tous les efforts qu'il s'étoit donnés, pendant plusieurs années; et il descendit dans la tombe, n'osant espérer que les Sourds-Muets arrivassent jamais au point de pouvoir former d'eux-mêmes, et autrement que sous la dictée des signes, une phrase par écrit.

Quel eût été le bonheur de ce premier bienfaiteur des infortunés, qui, en mourant, remit en mes mains leur destinée présente et future, si ce consolant phénomène, qui ne pouvoit être l'heureux effet des premiers moyens inventés, eût frappé ses derniers regards! Comme son cœur paternel eût joui, s'il eût pu être témoin de ces exercices où se font des questions toujours imprévues, et des réponses si justes, toujours improvisées! Mais pourquoi ces regrets? Ces résultats heureux qu'il n'a pas obtenus, son disciple

reconnoissant lui en doit l'hommage, et le dépose aux pieds de sa statue; son ame, qui jouit, dans le sein de Dieu, de tout le bien qu'elle fit ici bas, jouit encore, dans le ciel, n'en doutons pas, de celui qui se fait, sur la terre, en son nom, à son exemple, et par ses leçons.

---

# THÉORIE DES SIGNES.

## CHAPITRE PRÉLIMINAIRE.

C'est un préjugé assez généralement répandu dans le monde, que l'art d'instruire le Sourd-Muet de naissance consiste seulement dans la connoissance des signes que cet infortuné trouve lui-même, sans aucune étude, et sans la moindre réflexion, dans cette disposition naturelle de l'homme à représenter au dehors, et les objets qu'il a besoin d'indiquer, et les actions qu'il a vu faire, et celles qu'il a faites lui-même. Il est vrai que ces signes, dont la nature donne les premières leçons, sont, avec l'écriture, quand il a reçu toute l'instruction dont il étoit susceptible, les seuls moyens qu'on puisse avoir de communiquer avec lui; mais il ne faut jamais perdre de vue que le langage d'action, qui ne peut être que dans le geste et dans la pantomime, est bien pauvre, et se réduit à bien peu d'expressions.

Moins cultivé que la parole, puisque les Sourds-Muets n'étant jamais plus d'un, ou plus de deux ou trois dans des familles qui n'ont aucun rapport entr'elles, n'ont pas la faculté de le perfectionner par une communication habituelle, il doit nécessairement se réduire aux besoins purement physiques, et ressembler à la langue la plus bornée dont on puisse avoir l'idée. Ainsi, se borner aux signes manuels qui ne sont que les mots du Sourd-Muet, ce seroit imiter un instituteur qui, pour l'instruction d'un enfant parlant, se contenteroit de lui faire répéter les mots de la langue maternelle. On applique les mots et les phrases à des actions dont on le rend journellement témoin. C'est par la comparaison continuelle de ces mots liés, formant des phrases, avec les actions exprimées par ces mots, que l'enfant s'accoutume insensiblement à donner aux mots, qu'on lui enseigne, la valeur qui leur est propre, et puis on lui apprend à former, avec ces mots, des propositions qui deviennent les tableaux de ses jugemens.

Ce préjugé n'est pas la seule erreur de ceux qui n'ont aucune connoissance de cette méthode; il en est une autre qu'il faut également combattre, et qui consiste à croire que tout se réduit, de la part de l'instituteur, à inventer, tout seul,

les signes, plutôt qu'à travailler à les faire imaginer, en quelque sorte, à ses élèves. Ne craignons pas de l'avouer : l'instituteur ne doit pas plus chercher à donner aux Muets les signes tout faits, qu'un maître qui veut montrer une langue étrangère à un élève ne cherche à lui apprendre les mots de sa propre langue. Eh! quel seroit le point connu d'où l'on partiroit pour instruire le Sourd-Muet, si l'on avoit à inventer, sans lui, ces premiers moyens d'instruction, cette langue de signes qui doit être l'expression fidèle et naturelle des premières perceptions de son esprit? Avec quelle confiance pourroit-on s'appuyer sur ces premières bases qu'on n'auroit pas posées avec lui?

Cependant cette erreur, il faut l'avouer, a quelque chose de spécieux. Il faut qu'elle soit bien séduisante, car le célèbre abbé DE L'EPÉE lui-même ne put s'en garantir. Toute sa vie, il s'occupa de composer un dictionnaire de signes. On l'attendoit avec l'impatience que devoit naturellement exciter la promesse que ce grand homme ne cessoit d'en faire. Il s'appliqua, dans les vacances de 1785, à rédiger ce travail, dans lequel, au lieu d'être aidé par les Sourds-Muets eux-mêmes, il ne le fut que par un de ses coopérateurs, (M. MULLER).

Ce dictionnaire, tant de fois annoncé, fut enfin terminé, et j'en reçus une copie. Mais à quoi s'étoient réduits les efforts du maître et du coopérateur? à copier, sauf quelques légers changemens, l'Abrégé du Dictionnaire de *Richelet*, corrigé par M. DE WAILLY. Pas un seul signe manuel ne fut indiqué dans tout le cours de l'ouvrage. Ce dictionnaire est resté manuscrit. L'auteur mourut sans le publier.

Averti par un essai infructueux qui ne pouvoit être tenté par un plus grand maître, j'aurois peut-être dû ne pas songer à répéter une pareille expérience. Mais je me flattois d'être plus heureux; je pensai donc à faire aussi un dictionnaire, mais dans une forme bien différente. Je voulois que ce fût véritablement un dictionnaire de signes. Voici comment je m'y prenois. J'avois renoncé à la forme alphabétique; tout y est en désordre et dans la plus grande confusion. Je divisois tous les mots qui devoient en former la nomenclature en autant de parties qu'on reconnoît d'élémens distincts dans le discours; je divisois ensuite les mots, et chaque espèce de mots en autant de familles dont chaque primitif étoit le chef; enfin je suivois l'ordre dans lequel tous les mots, s'ils eussent été inventés, auroient été classés. La première série étoit celle des noms des ob-

jets physiques ; la seconde, celle des adjectifs ; la troisième, celle des noms abstractifs, etc. Chaque nom, chaque adjectif, chaque verbe, outre la définition que j'en donnois, étoit accompagné d'une exposition courte du nombre et de la forme des signes qu'il falloit faire pour chaque mot. Cette marche étant parfaitement analytique, étoit la seule qui pouvoit remplir mon but. Elle auroit présenté aux Sourds-Muets, et à ceux qui veulent les instruire, tous les mots de la langue, avec les signes correspondans, tels que mes élèves les ont eux-mêmes inventés. Voici quelques modèles de ce travail, tel que je l'avois commencé.

Vous voulez représenter, disois-je, le mot ARBRE, par des signes; faites, pour premier signe, la représentation de quelque chose d'enfoncé dans la terre; pour second signe, la représentation de *croissance* et d'élévation progressive; et pour troisième signe, la figure de branches qui naissent d'un tronc et que le vent agite; car il faut souvent faire trois signes pour chaque objet.

Vous avez le mot SANG à communiquer : faites, pour premier signe, la représentation d'une piqûre au bras ou à la main; le signe de jaillissement rapide, pour second signe; et, pour troi-

sième signe, montrez votre lèvre qui en ſigurera la couleur.

Vous avez un verbe à exprimer : c'est MANGER. Pour premier signe, je prends un comestible quelconque, je le mets dans ma bouche; pour second signe, je le mâche; et je figure l'action d'avaler, pour troisième signe.

Pour le mot LONG, j'étends le bras gauche; et, de la main droite, j'en parcours l'étendue.

Pour le mot LARGE, je trace une ligne sur la surface du corps, dans sa largeur.

Ces indications auroient donné, sans doute, une idée suffisante des objets; elles auroient servi à augmenter le domaine de cette langue unique, en aidant à imaginer les autres signes des Muets. Je n'aurois pas manqué de dire que la vue des objets, de leur couleur et de leur forme, ainsi que des actions physiques et sensibles, devoit servir à inventer la pantomime propre à les exprimer. J'aurois ajouté à cette première indication, que pour éviter toute méprise et compléter le signe de chaque objet, il falloit encore figurer la destination de chacun, comme on peut, après avoir représenté une chaise, par gestes, figurer l'action de s'asseoir. Quant à tous les autres mots moins soumis à l'action de la pantomime, quelques avis généraux auroient

été peut-être suffisans, et le dictionnaire de signes que j'avois annoncé auroit pu finir là.

Mais le désir de rendre uniforme le langage des Muets, et d'aller au secours de tous ceux qui désireroient se consacrer, dans la suite, à les instruire, ne m'a pas permis de me borner à cet essai. Je me suis mis à la place de tous ces bienfaiteurs, et riche de l'expérience de plus de vingt années de travail et de recherches continuelles, j'ai cru devoir communiquer jusqu'aux moindres aperçus. Le bien que j'ai fait, celui que je me propose de faire, pendant le reste de ma vie, ne suffit pas à mon zèle; je veux en faire encore aux malheureux Sourds-Muets, quand je ne serai plus.

On trouvera donc dans cet ouvrage, non-seulement ce que j'ai ajouté au riche patrimoine que je reçus de mon illustre maître, mais encore la manière dont j'ai fait ces heureuses acquisitions. Cet écrit sera donc un entretien continuel de confiance et d'amitié avec mes coopérateurs de tous les temps. C'est avec abandon que mon ame va se répandre dans leur ame. Nulle recherche de style ne viendra donner à ces confidences le sérieux d'un discours apprêté. Je leur dirai d'abord que si la langue des signes, quelque imparfaite qu'on la suppose dans un être qui n'en

connoît pas d'autre, n'étoit pas naturelle au Sourd-Muet de naissance, on ne sauroit, comme je l'ai déjà fait observer, comment s'y prendre pour entrer en communication avec lui, et convenir des premiers signes pour les premières idées. L'ame de l'instituteur et celle de l'élève trouveroient un obstacle invincible à cette communication mutuelle. Une barrière insurmontable les tiendroit séparés à jamais, comme le sont l'homme et la brute. En vain l'instituteur inventeroit des signes : désavoués par la nature qui ne les auroit pas dictés, ces signes ne seroient, pour le Sourd-Muet, que de vaines grimaces.

Mais le Sourd-Muet n'est pas si malheureux. Il apporte aux leçons de son instituteur une ame communicative, qui, pleine des idées que les objets extérieurs, par le ministère des sens qui en ont été frappés, ont fait parvenir jusqu'à elle, anime son regard, modifie les muscles de son visage, et commande à sa physionomie cette diversité de traits et de nuances qui servent à exprimer toutes ses pensées et toutes ses affections. C'est encore son ame qui commande aux gestes toutes les formes propres à dessiner les objets ; c'est elle qui, dans ses yeux, décèle la colère qu'il voudroit en vain dissimuler et qui les enflamme ; c'est elle qui sillonne son front quand il est triste, qui com-

mande le sourire à ses lèvres, et l'expression de la tendresse à ses yeux languissans. Enfin le Sourd-Muet qui arrive d'auprès de ses parens, et qui n'a encore reçu aucune leçon, n'est pas moins éloquent que le jeune *entendant*, qui, chez son maître, vient apprendre l'art d'analyser la pensée, et celui de parler correctement la langue dont sa première institutrice lui a fait connoître toutes les expressions, en répandant sur ses leçons tout le charme de l'amour maternel. Tel est donc l'état du Sourd-Muet, au moment même qui précède toute instruction; il n'est ni Sourd, ni Muet pour son instituteur.

On peut donc dire que si le Sourd-Muet a déjà des idées, il a déjà des expressions, et qu'il a des expressions, puisqu'il a des signes. Que l'instituteur se hâte de le placer dans ces circonstances heureuses, où les idées se pressent en foule, au gré des sensations que causent les objets dont tous les sens sont frappés à la fois; qu'il lise dans la physionomie de l'élève tout ce qui se passe derrière cette glace qui n'est opaque que pour celui qui a senti sans s'observer, et qui malheureusement est Sourd et peut-être Muet pour le langage des passions. Chaque mouvement de ce miroir mobile sera facilement saisi par un habile instituteur qui aussitôt en écrira la tra-

duction sur la planche noire. Point d'uniformité dans tous ces mouvemens d'une physionomie qui n'a jamais connu l'art de la dissimulation et de la feinte; et par conséquent, point d'embarras dans le choix des expressions qui doivent rendre celles de cette pantomime ingénue. Eh! qui pourroit méconnoître les signes de l'amour, de la haine, de l'espérance et du désir, de la crainte et de l'horreur? Ils sont partout les mêmes; partout l'ame s'exprime du même ton et par les mêmes mots, quand, au lieu de la voix, ce sont les accens mimiques. Il n'y a pas, jusqu'à la comparaison, jusqu'au jugement, au doute et à l'incertitude, qui n'aient leurs sons particuliers dans ce *diapason* de la nature. Ce n'est pas à vous, instituteurs impatiens, à rendre tous ces divers états d'une ame qui ne peut appeler à son secours l'organe de la voix. Il faut une physionomie vierge, une physionomie dont la parole n'ait jamais rendu inutiles les traits éloquens. Encore une fois, votre travail, c'est de faire naître seulement des circonstances où les idées auxquelles vous voulez appliquer des signes écrits sont produites, sans se confondre, à propos des sensations dont vous aurez su ménager l'occasion. Préservez-vous surtout du malheur de la confusion. Les prémiers signes que vous avez à traduire ne sont

pas ceux dont je viens de parler. Il y en a de plus nécessaires, au moment où commence l'instruction, et dont il est bien plus pressant de donner une parfaite connoissance à l'élève. Tout ce qui compose son corps, les habits qui le couvrent, les alimens qui le nourrissent, les meubles qui sont à son usage, les différens lieux qu'il occupe, ceux qu'il visite, tels sont les premiers objets dont il doit apprendre les noms, et qu'il doit représenter par des signes. Ecrivez sur la planche, dans l'ordre même de leur place, les noms de toutes les parties de son corps; et en lui en montrant les noms, touchez chaque membre, à mesure, en commençant par le haut de la tête, et en finissant par la plante des pieds; qu'à son tour, il en fasse le signe. C'est ainsi que commencera cet échange de signes et de mots qui doit avoir lieu, pendant le temps de son éducation.

A la suite de cette nomenclature, dont le *front* est le premier mot, et le *pied* le dernier, doit être présentée celle de tous les habits. C'est par leur forme et leur usage que le Sourd-Muet les représentera; et c'est en les représentant qu'il les nommera, à sa manière. Nommez-les, à la vôtre. Vous le verrez ouvrant et fermant un couteau, imitant l'action de couper, sans avoir,

dans ses mains, ni couteau, ni objet à couper, quand vous lui présenterez cet instrument tranchant. Ne manquez pas d'écrire le nom pour le signe, et d'apprendre ce signe vous-même; car il faut que vous sachiez la langue de celui à qui vous voulez enseigner la vôtre. Quant aux membres du corps, point d'autres signes que l'indication qu'on en fera, en y portant la main.

Il ne peut en être de même des actions les plus ordinaires de la vie; il faut les figurer. Ainsi l'action de manger, de boire, de marcher, de courir, d'aller, de venir, de passer, de dormir, d'écrire, de lire, de dessiner, de peindre, de porter, de frapper, d'ouvrir, de fermer, n'auront d'autres signes que ce que l'on fait, quand on mange, qu'on boit, qu'on marche, qu'on court, etc.

D'après ces réflexions, tout instituteur pourroit peut-être inventer les signes qui manquent ici; mais à ces réflexions ajoutons encore quelques observations générales.

1°. Tous les fondemens du langage doivent se trouver dans la nature même de la pensée, puisque le langage n'est fait que pour l'exprimer et la rendre sensible et visible au dehors, en quelque sorte. Or, la pensée se compose de l'idée considérée, et comme image des objets, et comme

représentation de leurs diverses modifications. Les signes des objets et les signes de ces modifications sont donc les élémens de la langue de la nature : ils doivent se trouver chez tous les êtres *pensans*, et par conséquent dans toutes les langues. Les Sourds-Muets, comme les *entendans*, doivent donc avoir ces deux moyens de communication; et comme tout ce que les langues ont de plus ne peut être que le fruit d'observations postérieures à ce premier langage, tout cela doit être étranger au Sourd-Muet qui n'a encore fait aucune observation, et qui n'a pu profiter de celles qui ont été faites avant lui et sans lui. Commencez donc à réduire la langue écrite à ces deux élémens, si vous voulez qu'il puisse vous entendre; commencez à parler sa langue, pour pouvoir lui apprendre la vôtre. Appliquez-vous surtout à ne jamais le devancer dans ses besoins divers, et gardez-vous bien de l'accabler de vos richesses, de vos mots collectifs, de vos mots elliptiques; et souvenez-vous que la langue la plus pauvre a pour lui plus d'ellipses et de mots collectifs que vous ne pensez.

Après avoir échangé votre nomenclature de noms contre la sienne, il faut passer aux qualités, comme s'il n'y avoit, en effet, dans le langage que ces deux élémens de la parole. Ré-

duisez donc tous les verbes à des adjectifs, en les dépouillant du verbe ÊTRE, qui forme la terminaison de tous les autres verbes, et qui leur prête la faculté d'affirmer la qualité à laquelle on l'a réuni. Laissez à cette qualité active la terminaison *ant*, qu'on lui a donnée, et qui lui sert, en quelque sorte, de support, en avertissant le Sourd-Muet qu'elle n'est là que comme signe d'activité, et seulement pour distinguer les qualités actives des qualités passives, et de celles de forme et de couleur.

On nous dira peut-être que telle auroit dû être notre *Théorie des Signes*, et qu'à la place des verbes, il auroit fallu substituer les qualités dont ils sont formés. Mais cet ouvrage étant moins fait pour les élèves que pour les maîtres, je n'ai vu aucun inconvénient à préférer la forme ordinaire des Dictionnaires, persuadé que les instituteurs feront facilement, dans leurs leçons, le changement des verbes en qualités verbales, et qu'ils sauront, à l'aide de l'expérience, classer les matières dans l'ordre qui leur sera naturellement indiqué par l'intelligence de leurs élèves, et par les progrès qu'ils feront.

Ils suivront la même marche pour les signes des pronoms, des divers modes et des divers temps de la conjugaison. Eh! peut-on parler une lan-

gue quelconque et exprimer des pensées, sans pronoms et sans conjugaison?

Tel est le plan qu'indiquoient la nature même de l'esprit humain, et l'histoire du langage, laquelle a dû marcher parallèlement à celle du perfectionnement de l'entendement.

Puisse cette sorte d'essai donner à d'autres instituteurs, plus exercés et plus habiles, l'idée d'un travail moins imparfait, qui puisse réaliser les espérances de ceux qui désirent, depuis longtemps, un moyen général de communication indépendant de toute langue articulée; et peut-être y trouveroit-on *les fondemens de cette langue universelle* dont le savant *Leibnitz* avoit conçu le projet si hardi.

Une importante observation que je dois présenter ici, c'est que plus la langue qu'on veut montrer aux Sourds-Muets est riche en expressions propres, collectives, elliptiques et figurées, plus elle offre d'obstacles continuels à leur enseignement. Quel malheur pour ces infortunés, si l'on pouvoit oublier que le monde moral est nul pour eux, et qu'au commencement de leur instruction, ils sont encore absolument sauvages! On leur présenteroit sans cesse les mots d'une langue que l'expérience d'un grand nombre de siècles n'a cessé de perfectionner, sans

songer que pour eux le monde est encore à son berceau. On les fatigueroit d'un nombre infini de mots encore inutiles au très-petit nombre de leurs idées. Il arriveroit de là, que tous les mots que n'appelleroient pas les signes nécessaires à l'expression de leurs idées, encore si bornées, seroient, pendant toute leur vie, malgré toutes les explications qu'auroient essayé d'en donner des instituteurs trop savans, mais trop peu observateurs, seroient, dis-je, des mots étrangers, dont ces élèves n'auroient jamais connu que les formes matérielles.

Ah! qu'on ne perde jamais de vue qu'il ne faut faire d'abord des Sourds-Muets ni des grammairiens, ni des métaphysiciens. Tout le cours de leur instruction doit avoir pour objet d'en faire des hommes. Il ne s'agit pas d'enseigner une langue; c'est une sorte d'argile à animer, une intelligence à éclairer, une ame à réveiller, un être intellectuel à faire penser. (Qu'on me pardonne toutes ces expressions. On sent bien qu'il ne faut point les prendre à la rigueur. Eh! qui plus que moi est convaincu de l'existence d'une ame immatérielle, avant toute espèce d'éducation et d'instruction). Toutes les connoissances humaines, de quelque nature qu'on les suppose, leur seront facilement communiquées, soit par le moyen des maîtres ordinaires,

ordinaires, soit par celui des livres, quand, à l'aide des procédés développés dans mon COURS D'INSTRUCTION, on aura suffisamment exercé leur entendement.

Transportez-vous donc à la naissance des sociétés; oubliez tout ce que vous a appris la communication avec les autres hommes, vous tous qui voulez vous consacrer à l'instruction de ces êtres, si malheureux avant leur éducation. Etudiez la manière dont se seroient formées les langues, si toutefois elles s'étoient formées par l'effet des besoins impérieux de la pensée, ardente à se communiquer; de la pensée, qui, dans ce foible crépuscule de la raison humaine, eût été bornée aux simples images que lui auroient transmises les objets extérieurs. Suivez l'homme dans ses premiers essais, dans ses premiers efforts, dans chacun de ses pas, et même dans ses chutes, dans les pénibles élaborations de sa raison, et jusque dans ses intermittences. Décomposez les mots qui se présentent sous la forme la plus simple. Un très-grand nombre, sans cette attention, vous tromperoient par une forme qui n'annonce rien moins que des idées composées. Qui diroit, en effet, que les idées d'*hier*, *demain*, *mois*, *année*, *venir*, *aller*, *courir*, *entrer*, *sortir*, *monter*, *descendre*, *fermer*, *ouvrir*, *prier*, *de-*

*mander*, *mener*, *pousser*, *jeter*, *vivre*, *mourir*, etc., sont composées, quand les mots qui les expriment sont simples? Oui, ces idées sont composées pour les Sourds-Muets, puisqu'on peut toutes les définir, et que leur définition se compose de plusieurs élémens. Ces idées sont composées, puisque chacune d'elles renferme plusieurs idées, et que plusieurs idées exprimées, soit par plusieurs signes, soit par un seul qui représente cette pluralité, sont un tout composé. Décomposez donc tous ces mots qui ne sont pas de la langue primitive, de la langue de l'homme sans civilisation, de la langue du Sourd-Muet. Demandez-vous à vous-même ce que c'est que HIER, et vous y trouverez ces idées: *jour passé* avant le sommeil précédent. DEMAIN: *jour suivant le jour actuel*. MOIS, *trente révolutions de la terre*. ANNÉE, *trois cent soixante-cinq révolutions de la terre*. VENIR, *marcher d'un lieu* VERS *celui où se trouve celui qui dit ce mot*. ALLER, *marcher d'un lieu où est celui qui parle* A *un autre lieu éloigné de lui*.

COURIR, *marcher lent non*. On remarquera que c'est par un adjectif, et non par un adverbe, que la manière est ici exprimée. C'est que je suis l'ordre que j'observe dans cet essai où tout est nom et adjectif, où les verbes

même et les adverbes sont réduits à la forme adjective.

Les idées simples qui ne se définissent pas et les seules qu'il ne faille pas définir sont celles au-delà desquelles on ne trouve rien. *Marcher*, *rire*, *toucher*, sont de ce nombre. Mais *frapper*, *porter*, ne sont pas des idées simples ; car pour *frapper*, il faut *jeter* avec force, contre l'objet frappé, l'instrument ou le moyen frappant. Pour *porter*, il faut *toucher*, *saisir*, *ôter* du lieu où il est l'objet qu'on se propose de porter, et aller, avec cet objet, à un autre lieu. On voit encore que *saisir* et *ôter* ne sont pas simples ; pourquoi donc les employer dans la définition comme élémens ? — C'est avec les instituteurs que je les emploie, pour leur faire entendre qu'il y a plusieurs actions dans celle qu'exprime le verbe *porter;* qu'il faut faire toutes ces actions, quand on veut faire comprendre la valeur de ce mot ; que ce mot doit donc être considéré, à l'égard du Sourd-Muet, comme collectif, puisqu'il l'auroit été, lors de la formation des langues, si l'homme les eût inventées; et que tout ce qu'on auroit fait alors, il faut le répéter avec le Sourd-Muet. On ne peut donc présenter d'abord au Sourd-Muet que les mots pour lesquels il donne un seul signe en échange, ou pour

lesquels il ne fait qu'une action unique. Telle est la première série de mots sur laquelle il faut établir la base de toutes les autres séries. C'est ce choix de mots qu'il faut faire, et pour lequel je recommande une attention si scrupuleuse; c'est ce choix qui exige de l'instituteur, non-seulement une connoissance approfondie du génie des langues, mais une connoissance parfaite des moindres opérations de l'entendement; c'est ce choix qui suppose un fonds inépuisable de patience dans celui qui doit continuellement faire ce choix, et qui, à l'exemple de l'anatomiste qui tient compte de la fibre la plus déliée, ne doit négliger aucun intermédiaire dans les idées complexes.

C'est cet examen de tous les mots et de toutes les idées renfermées dans chaque mot, cette décomposition qui n'en oublie aucune, qui distingueront le véritable instituteur des mécaniciens qui brouillent tout, dans la persuasion où ils sont qu'un mot sans dérivé est simple, parce qu'il est primitif; et qu'il est simple, quand il ne signifie qu'une action, sans penser que l'action qu'il signifie se compose de beacoup d'autres; et qu'avec l'homme de la nature, ce n'est pas de la composition matérielle des mots qu'il s'agit, mais de la composition des idées, quelle que puisse être la forme des mots.

Mais d'après un pareil systême, dira-t-on, le nombre des idées simples sera infiniment resserré. Sans doute; mais qu'importe? Si l'homme sauvage, si le Sourd-Muet n'a pas un cercle plus étendu, voulez-vous lui donner le vôtre? Voulez-vous le porter brusquement au lieu où vous êtes arrivé, aidé de l'expérience des siècles, quand il faut lui faire parcourir sagement et lentement une route dont votre faux systême ne lui feroit connoître que les deux bouts? Mais ce cercle si étroit, le Sourd-Muet, avec votre secours, saura bientôt l'agrandir et en prolonger les rayons. Quels moyens n'aura-t-il pas de féconder ces premières idées, en apprenant de vous l'art de les combiner! C'est à vous à lui fournir les nouveaux signes qui fixeront les résultats qu'il en obtiendra. Vous êtes pour lui le riche dépositaire de tous les signes inventés pour toutes les combinaisons. Ah! si, en sage économe, vous savez ne les distribuer qu'au besoin, comme vous allez enrichir sa mémoire où tout doit se classer avec ordre et méthode! Jamais une idée fausse n'y entrera, parce que tous les signes seront donnés à propos, et qu'un seul qui seroit équivoque n'y pourra être admis. Aux idées simples succéderont les idées complexes, qui seront simples, à leur tour, relativement à des idées plus composées.

Aussi, qu'on ne s'étonne plus de la rigoureuse exactitude des définitions de Massieu, un de mes premiers élèves, de sa prodigieuse facilité à inventer des procédés pour faire entendre les idées les plus abstraites, de son mécontentement, à la plus légère imperfection qu'il trouve dans une langue, quand il la compare à la sienne ou à toute autre moins imparfaite que la nôtre. Qu'on ne s'étonne pas si, à une séance publique, il préféra la langue anglaise qui ne donne ni genre, ni nombre, aux adjectifs, et qui, dans l'ordre de la phrase, les place avant les noms. « Les formes et les couleurs n'ont point » de sexe, me dit-il, et aucune d'elles n'est » multitude ». Et aussitôt il écrivit plusieurs noms, tous d'objets différens, tous de forme pareille; et, dans les intervalles des lettres, en caractères propres à les embrasser tous, il écrivit, en gros caractères, l'adjectif qui exprimoit leur forme commune.

Tels seront les avantages de cette forme d'enseignement, toutes les fois qu'on procédera à l'invention des signes, d'après la génération des idées, comme l'esprit y procède toujours au commencement de l'éducation.

Imitez la nature, faites parcourir, dans l'ordre même de leur génération, le tableau de tou-

tes les idées qui peuvent être du domaine de l'intelligence la moins exercée, depuis les idées *sensibles*, qui sont le premier, et peut-être le seul effort dont soit capable l'homme solitaire et privé de tout moyen de communication, jusqu'aux idées les plus abstraites, qui sont toutes de pures créations de notre esprit. En parcourant, avec le Sourd-Muet, tous les anneaux de la chaîne de la pensée, vous verrez comment les idées ont dû nécessairement précéder l'invention des signes, et comment les signes, à leur tour, ont dû servir à augmenter la provision des idées, en favorisant leurs diverses combinaisons; et cette vue vous préservera sans doute de la dangereuse impatience de communiquer la science des signes avant d'avoir exercé vos élèves à ces combinaisons intellectuelles. Vous y apprendrez enfin que, lorsque vous aurez un Sourd-Muet à former, vous aurez à défricher avec lui les landes arides du pays de l'intelligence, où l'on ne trouve pas une seule trace de la pensée, ces vastes plaines entre les sensations et le raisonnement: intervalle immense! qu'il faut savoir semer et d'occasions et de besoins, qui sont le seul moyen de donner lieu aux idées de toute espèce, et aux signes correspondans que ne manqueront pas de faire naître et ces besoins et ces occasions.

D'après ces réflexions sur l'invention des signes, on peut juger à quoi se réduiroient les succès de quiconque n'apporteroit à ce genre d'enseignement d'autre savoir que la connoissance matérielle des procédés, d'autre talent que l'imitation mécanique des signes, d'autre philosophie que celle de l'Ecole.

## CHAPITRE II.

*Signes des noms des Objets les plus usuels, et de tout ce qui se présente aux yeux de l'enfance.*

LES Grammairiens reconnoissent tous des noms propres ou individuels, des noms communs et des noms abstractifs, comme j'ai eu occasion de l'enseigner dans mes *Élémens de Grammaire générale*, et dans le *Cours d'Instruction d'un Sourd-Muet* (1). J'ai souvent dit que tout mot étoit le signe d'une idée, par conséquent les noms sont des signes écrits; et s'il y a des signes écrits, on sent bien que le Sourd-

(1) Ces deux ouvrages se trouvent chez le concierge de l'Institution impériale des Sourds-Muets de naissance, rue du faubourg Saint-Jacques, n°. 256.

Muet qui, en arrivant à l'Institution, n'a, pour exprimer ses idées, aucun signe, ni articulé, ni écrit, doit avoir d'autres signes; et ces signes ne peuvent être que des signes figuratifs, des signes représentatifs d'idées, des mouvemens de physionomie, et des gestes ou signes manuels.

Comment entrer en communication avec le Sourd-Muet, étranger à toute langue parlée et écrite? Quelles sont ses premières idées? quels sont donc les premiers signes qu'il faut lui enseigner, après lui en avoir expliqué la théorie?

Je l'ai déjà dit, au chapitre précédent; c'est le Sourd-Muet lui-même qui doit communiquer à son instituteur les signes dont il se sert pour exprimer les premières idées qui ne sont, à proprement parler, que les premières sensations dont les objets qui l'environnent sont perpétuellement la cause occasionnelle.

L'instituteur n'a ici qu'à faire produire ces diverses sensations, et par conséquent qu'à mettre sous les yeux de l'élève les objets qui doivent causer sur ses organes, et particulièrement sur celui de la vue, les impressions propres à produire ces sensations. Ces objets ne doivent être, ni des personnes, ni des choses connues par des noms propres. Ce seroit, à l'entrée même de l'ins-

truction, prendre une fausse route, un chemin réprouvé par la génération même des idées, contraire à l'ordre dans lequel il faut qu'elles se classent dans l'esprit du Sourd-Muet.

Quels sont les objets que l'élève retrouve partout et qu'il a le plus d'intérêt de connoître? Ce sont les différentes parties de son corps. C'est donc là les premiers mots de sa nomenclature; c'est par le tableau des noms de ses organes extérieurs que son dictionnaire doit commencer. Et quels signes y a-t-il à faire pour les faire connoître et pour que le Sourd-Muet avertisse qu'il veut qu'on s'en occupe avec lui?

### *Corps humain.*

On n'a point d'autres signes à faire, pour s'entretenir des parties du corps humain, que de montrer ces parties. Ainsi on montre le *front*, les *cheveux*, les *yeux*, le *nez*, la *bouche*, pour dire les mots : *front*, *cheveux*, etc.

### *Vêtemens d'Homme et de Femme.*

On passe aux vêtemens et aux autres objets usuels de l'homme; et la manière d'en faire le signe c'est d'en désigner la forme et la destination : la forme, quand elle est suffisante à l'intelligence de

l'objet; la destination, seulement, quand le signe de la forme ne seroit pas compris; la forme et la destination, quand l'une et l'autre sont nécessaires à la parfaite indication de l'objet.

C'est l'usage du signe qui fixe sur le choix à faire sur la forme et sur la destination. Il faut, pour cela, essayer le signe sur l'intelligence de plusieurs élèves; et le signe qu'ils entendent et qu'ils préfèrent est toujours le meilleur.

Après les signes des vêtemens, on doit s'occuper de ceux des alimens.

### *Alimens.*

Le signe du PAIN consiste à figurer d'abord la manière de le faire, et pour cela, on fait comme si on détrempoit de la farine avec de l'eau, à la manière des boulangers; on figure l'action de mettre sur une pelle la pâte à laquelle on semble avoir donné la forme du pain; on imite celui qui la met dans le four; on a l'air d'en retirer le pain, de le couper et de s'en nourrir. Tous ces signes s'ellipsent, peu à peu; on n'en conserve que les principaux. Cette règle doit s'étendre sur presque tous les signes de détail.

Les signes des parties du pain seront donnés, par les Sourds-Muets eux-mêmes, à la seule

inspection de chaque partie, comme la *croûte*; celle de dessus, celle de dessous, que le Sourd-Muet compare à la peau qui couvre les os de la main.

Le second aliment est le POTAGE en général; en voici le signe : la manière de couper ou de tailler le pain pour la soupe, la manière de verser sur ce pain ainsi taillé, le bouillon du pot, et de manger ce potage.

Il en est de même de tous les mets: la peinture des animaux qui les fournissent, la manière d'apprêter ces mets, de les faire cuire et de les manger, servent à les figurer, à les représenter, à les indiquer. Ainsi chaque signe est une sorte de portrait, de peinture ou d'image de chaque objet; ainsi le Sourd-Muet définit, peint, dessine plutôt qu'il ne nomme les objets. Il faut que le signe, pour bien distinguer l'objet, en fasse connoître la nature et la destination.

En général, la bonne manière de trouver le signe le plus propre à l'indication des objets, c'est de montrer chaque objet, de faire voir ce qu'on en fait, comment on le travaille; et si c'est un mets, comment on l'apprête, et comment on le mange.

Et alors le Sourd-Muet lui-même, en faisant cette description, donne à l'instituteur le

signe dont ils doivent convenir ensemble ; c'est ainsi que le signe de l'objet est fixé, communiqué d'abord par l'élève, et adopté par le maître.

Après avoir épuisé la nomenclature des alimens, on passe à celle des boissons, de même que le pain et les fruits sont à la tête des alimens, l'eau et le vin doivent obtenir le premier rang parmi les boissons.

## *Boissons.*

Le signe de l'EAU est celui de la chute de la pluie, du cours d'un ruisseau, d'un robinet d'une fontaine, et de l'action d'y boire dans le creux de sa main, ou dans un verre.

Le signe du VIN sera l'action de déboucher une bouteille, de verser dans un verre le vin qu'elle renferme ; et après avoir figuré l'action de boire, de marquer d'un signe d'approbation le plaisir qu'on a eu.

Le signe de la bière et celui du cidre sont tout ce qu'on fait en faisant l'un et l'autre, et le signe des ingrédiens ou des fruits employés à les composer.

Les signes des autres liqueurs ont les mêmes bases.

## *Ville et ses Parties.*

Le premier objet que présente cette partie de la nomenclature est MAISON : c'est le radical du signe de *ville*, *village*, *bourg*, *hameau*, etc., enfin, de tout ce qui est formé de plus d'une maison.

Le signe d'une maison se compose des actions suivantes :

1°. Montrer un sol étendu et uni.

2°. Creuser des fondemens.

3°. Mettre du mortier et des pierres, l'une sur l'autre, jusqu'à une certaine élévation, et des quatre côtés, pour représenter quatre murs.

4°. Figurer la toiture, figurer l'état de sommeil, et tout ce qu'on fait dans une maison.

Le signe de HAMEAU se compose de celui de maisons, semées sans ordre, dans une grande étendue, en petit nombre.

Le signe de VILLAGE doit représenter un lieu non fermé de murailles, composé de maisons de paysans.

Il faut observer, en général, que toute la collection d'actions qui forment chaque signe, ne sera nécessaire que pour donner à l'élève la connoissance parfaite de l'objet, et qu'il suffira de

l'action principale, ou de deux, ou de trois actions, pour servir de signe de rappel.

Le signe de BOURG se compose également du signe de maisons, avec le signe de pluralité et celui de réunion, avec le signe de vendre, d'acheter, parce que le bourg est un gros village où se tiennent ordinairement les marchés.

Le signe de CHATEAU aura pour racine celui de maison, avec le caractère qui distinguoit autrefois les châteaux, et qui les distingue encore chez les autres nations, une girouette, des tours, des fossés et des ponts.

Le signe de PALAIS aura également la même racine, avec le caractère de sa distinction, qui est de servir d'habitation aux empereurs, aux rois, aux princes, enfin, aux chefs suprêmes des nations.

Le signe de CHAUMIÈRE même aura, pour signe, la même racine, et le signe de toiture de chaume.

Le signe d'ÉGLISE, le même signe radical, puis celui d'un clocher, celui d'une croix sur le faîte, et le signe de sa destination.

Le signe d'HÔTEL, le signe radical, avec le signe de porte-cochère, de grande cour, de voiture et de chevaux.

Enfin le signe de tous les édifices, tels qu'*hos-*

*pice, hôpital, couvent, monastère, séminaire, collége, lycée, observatoire, théâtre, prytanée, hôtellerie, cabaret, halle.*

Le premier signe sera celui du radical, et puis le signe de la destination de ces édifices.

Les signes de *rue*, de *chemin*, de *sentier*, de *route*, ont pour radical le signe de *voie;* et celui-ci est celui d'*aller à.....* dans une étendue circonscrite de deux côtés. Par conséquent, voici l'ordre de ces mots, selon les signes qui doivent les représenter : *Marcher, aller, venir, voie, chemin, route, sentier, rue, carrefour, cul-de-sac.*

On a à fixer le signe de rivière. Comme on ne doit jamais commencer une opération et une désignation quelconque par un objet pris au milieu de beaucoup d'autres, le signe de rivière devra avoir, pour radical, la mer elle-même, qui est le *plus*, quand on s'occupe de l'eau considéré comme formant, ou des lacs, ou des golfes, ou des bras de mer, ou des fleuves, ou de rivières, ou des ruisseaux, ou des fontaines, o la pluie, ou l'eau des puits, des fontaines, des ruisseaux, etc., jusqu'à la mer, qui peut être considérée, ou comme le premier, ou comme le dernier anneau de cette chaîne.

Pluie.

Pluie.
Eau.
Puits.
Fontaine.
Ruisseau.
Rivière.
Fleuve.
Torrent.
Bras de mer.
Golfe.
Lac.
Mer.

C'est dans cet ordre que doivent se faire les signes de tous ces objets ; et d'abord celui de *Pluie*, en figurant, par le geste des deux mains, l'eau qui tombe du ciel, en pluie ; pour second signe, l'eau qui coule sur la terre ; et pour troisième signe, l'action de l'employer, ou à boire, ou à d'autres usages.

Le signe de PUITS se fait en figurant sa forme et sa profondeur ; et pour dernier signe, celui de l'eau.

Le signe de FONTAINE se fait ainsi : on figure une source d'eau jaillissant d'une petite monticule et du milieu de plusieurs pierres, et puis en figurant l'action d'y puiser de l'eau avec le creux de la main, et de la boire ; et comme les fontaines, dans les villes, ont des robinets, on figure un robinet, et on imite l'action de celui qui le tourne, et l'eau qui coule dans le vase placé au-dessous.

Quant à tout ce qui, dans la nomenclature, appartient à *ville* et à ses *parties*, le signe de chacun de ces objets ne peut être enseigné aux élèves que sur les lieux et à la vue de chaque objet. Le signe ne pouvant jamais en être que le rappel, il faut que les élèves, eux-mêmes, représentent chaque objet, en figurant les parties saillantes qu'ils y remarqueront, ainsi que la destination et les formes.

Cette règle doit s'étendre aux meubles : leur signe se compose de celui de leur matière, de leur forme, de leur destination, de l'usage qu'on en fait. Il faut en dire autant des diverses pièces d'une maison, comme de la cour, de la salle à manger, du salon de compagnie, de la cuisine, etc., et de tout ce qu'on y trouve; de la table, de la vaisselle, etc.; de la campagne, de tout ce qu'on y remarque; des arts, des métiers, des instrumens, des outils, des machines de diverses sortes, etc.

Les signes des animaux ne peuvent être fixés qu'après avoir divisé les animaux en genres, en espèces et en sortes. Au reste, les sortes sont des espèces secondaires qui sont aux espèces ce que celles-ci sont au genre.

On divise les animaux comme on divise les premiers objets usuels, c'est-à-dire, qu'on doit

faire connoître, les premiers, ceux qui, les premiers, frappent les regards de l'enfance; et de même que les parties du corps occupent le premier rang dans la nomenclature générale, les animaux domestiques doivent occuper aussi le premier rang dans la nomenclature des animaux.

Le signe de chaque sorte se compose, ou de la forme, ou des habitudes, ou des mœurs de chaque animal, ou de l'emploi qu'on en fait, de la destination qu'il a dans la nature, et de son service dans les usages de la vie et de la société.

Le signe se compose encore de la manière dont chaque animal forme des cris, comme l'aboiement du chien, le miaulement du chat, le chant des oiseaux, etc.

L'ordre à suivre dans cette partie de la nomenclature se trouve indiqué dans les tableaux.

---

## CHAPITRE III.

### *VÉGÉTAUX.*

Le premier végétal qui se présente à nous est *arbre*. Il faut bien se garder d'en fixer le signe avant d'avoir suivi notre méthode ordinaire. Le mot *arbre* est, non-seulement, un nom commun,

mais encore un nom générique; et de même que nous n'avons point commencé notre nomenclature par le mot *corps,* mais plutôt par chaque partie individuelle du corps humain, par le front, le sourcil, le cil, la paupière, la prunelle, etc., de même, quand il s'agira des végétaux, nous montrerons un arbre fruitier déterminé, tel que le pommier, le poirier, etc., ou un arbre non fruitier, tel que le peuplier, le saule, etc., et nous ferons, par rapport à chacun d'eux, la même décomposition que nous avons faite pour le corps humain. Ainsi nous analyserons un pommier comme le corps, en y remarquant des feuilles, des branches, la sève, le tronc, des racines, comme nous avons remarqué, dans le corps humain, des cheveux, une tête, des bras, un tronc, des jambes et des pieds. On fera remarquer aux élèves que chaque arbre fruitier portant des fruits que ne porte pas un arbre d'une autre espèce, le signe de cet arbre doit être, d'abord, celui de son fruit; et celui de son fruit se composera de sa forme, de sa couleur, de la manière de le cueillir, de celle de le manger, et de la sorte de plaisir qu'on a en le mangeant, et puis de la forme de l'arbre lui-même. Par exemple, le signe de chaque arbre pourra être celui-ci: on figurera des branches agitées par le

vent, un tronc auquel elles sont attachées, et puis les racines enfoncées dans la terre, d'une manière divergente. C'est ainsi qu'on peut rendre commun le signe d'*arbre*, et le généraliser.

Ainsi on se gardera bien d'enseigner d'abord le signe d'*arbre*, quand on passera à la nomenclature des végétaux. Ce seroit commencer par une généralité; et il n'y en a point dans la nature, comme il est essentiel de le répéter sans cesse. Il n'y a que des individus, et ces individus forment des espèces : il faut donc montrer des individus. Le Sourd-Muet cherchant, sans cesse, à bien représenter l'individu dont il veut rappeler et communiquer l'image, cherche, lui-même, le signe qui convient à chacun d'eux. Nous avons parlé des arbres fruitiers. Après avoir fixé, par ce que nous en avons dit, le signe de chaque espèce, on passe aux arbres non fruitiers.

## *ARBRES NON FRUITIERS.*

Le CHÊNE, quoiqu'il porte du gland, et que le gland puisse être considéré comme un fruit, semble devoir occuper le premier rang dans la classe des arbres non fruitiers, attendu que le gland ne sert point à la nourriture de l'homme.

Le signe de CHÊNE se compose de ce qui le

distingue des autres arbres non fruitiers, puis du signe générique et commun à tous les arbres; et ce signe particulier est celui-ci : la forme du gland, le signe de l'animal qui s'en nourrit, et la manière dont il le mange. On pourra ajouter, pour troisième caractère, le signe de *fort* et de *dur*.

Cette manière de caractériser le *chêne* servira à inventer les signes de tous les arbres qui échapperont à la nomenclature que nous en faisons.

Orme. Cet arbre servant ordinairement à former de grandes allées qui précèdent les châteaux et les grandes habitations des campagnes, son caractère distinctif est donc cet emploi qu'on en fait et cette destination; et le second signe sera le signe d'*arbre*, pris génériquement.

Ici s'applique naturellement la règle générale des signes, qui consiste à caractériser l'individu d'une espèce par ce qui le renferme dans un genre quelconque. Tel est le premier signe de chaque objet; et comme chaque objet appartient plus particulièrement à une espèce ou à une sorte, il y a encore, pour le désigner, un signe plus déterminé et plus précis qui fait sortir cet objet du genre dans lequel sont beaucoup

d'autres objets d'espèces différentes, et avec lesquels on pourroit confondre celui-ci.

*Nota.* Au reste, il est quelquefois indifférent de commencer par le signe du genre, ou par celui de l'espèce. Il faut, dans le choix de la priorité, consulter le Sourd-Muet, et suivre la marche indiquée par son intelligence.

On peut, en général, quand il s'agit de fixer le signe d'un arbre quelconque, en chercher le nom dans un bon dictionnaire; et la définition qu'on y trouve, si elle est juste, sera formée du genre auquel elle appartient, et de l'espèce dont il est un individu. Cette définition n'a besoin que d'être traduite en signes, et cette traduction servira à former la différence spécifique: on ajoutera le signe générique d'*arbre*, et on aura la collection des signes qui forment le caractère de l'arbre qu'on vouloit définir, et dont on vouloit communiquer l'image et rappeler l'idée. Prenez, pour exemple, les mots PEUPLIER et TILLEUL.

Voici la définition du premier: PEUPLIER, arbre fort haut, qui croît dans les lieux humides et marécageux.

Voici la définition du second: TILLEUL, arbre fort commun dans nos climats. Son bois

est blanc, tendre, léger, et propre à plusieurs ouvrages.

Il arrive souvent que la définition que l'on trouve ne détermine pas assez; on y ajoute alors ce que l'on connoît de plus dans l'arbre, ou dans l'objet dont on a cherché le nom dans le dictionnaire.

Et par cette addition, le signe de l'arbre qu'on veut désigner devient plus précis et plus déterminé.

## *Arbrisseaux et Arbustes fruitiers.*

### Vigne ou Cep de vigne.

Le signe de cet arbuste se compose ainsi: on figure l'action de couper du raisin, d'en manger ou d'en presser dans ses mains, et de boire le jus de ce raisin.

Raisin. Pour figurer le raisin, on tient la main en bas avec les doigts fermés en pointe; on forme des grains de raisin qu'on cueille et qu'on mange. On imite l'action de presser des grains de raisin entre ses mains, pour en extraire la liqueur vineuse.

Vigne. On figure le raisin d'après les signes convenus: on figure un arbrisseau à larges feuilles

qui rampe, et qu'on coupe périodiquement, chaque année.

Les signes des autres arbrisseaux et des arbustes fruitiers se composent de la même manière que ceux des arbres fruitiers; du signe de leur fruit, et de ce qui caractérise particulièrement chaque espèce. Ainsi le GROSEILLIER a, pour premier signe, le signe de son fruit; et ce signe est la manière dont les enfans le cueillent et le mangent; puis du signe représentatif de cet arbuste, de ses feuilles, de sa forme, etc. La différence du signe du fruit d'avec l'arbuste est celle-ci : on fait, pour le fruit, le signe seul du fruit, et pour l'arbuste, le signe du fruit, et puis celui de l'arbuste.

## *ARBUSTES NON FRUITIERS.*

Le signe des arbustes non fruitiers se compose ainsi :

1°. Celui de l'OSIER, en indiquant les lieux marécageux où il croît.

2°. En montrant sa souplesse, et l'emploi qu'on en fait. Il sert à lier des cerceaux et à faire des paniers.

3°. Le signe de l'ÉPINE se compose du signe commun d'arbuste, et puis des épines qui nais-

sent et sortent du tronc de l'arbuste, qui piquent celui qui les touche sans précaution.

Le signe de BUISSON se compose du signe commun de l'arbuste, et puis du signe de *multitude;* car un buisson est formé d'une multitude d'arbustes.

## *Plantes potagères.*

Le signe de ces plantes, comme celui des objets précédens, se compose d'abord de la forme de ces plantes, de leurs usages, de leur destination, et de la manière dont on s'en nourrit. Par exemple :

Le CHOU se compose du signe de sa forme, qu'on figure ronde et formée par des feuilles qui s'élèvent de sa racine, et se recourbent pour former une espèce de globe ; le second signe est celui de l'action qui en détache toutes les feuilles, et qui prépare ainsi le chou à être mis dans un pot et à être cuit; le troisième signe est l'action de le faire cuire, et la manière de le manger.

Les signes de toutes les autres plantes potagères ont les mêmes principes : c'est surtout aux signes de leur forme, de leur destination, de la manière de les apprêter et de les manger, qu'il faut s'attacher.

### *Herbes médicinales.*

Le signe de ces herbes se fait de la même manière et d'après les mêmes principes. C'est le signe de leur forme, de leur destination, de la manière dont on s'en sert, et des effets attachés à l'usage qu'on en fait.

### *Herbes sauvages.*

Ces herbes n'ont, pour la plupart, aucune destination particulière ; leurs signes ne peuvent donc se composer que de leur forme, des lieux où elles croissent, des effets quelconques qu'elles produisent. Par exemple, l'ORTIE pique les mains de ceux qui voudroient la cueillir, et elle croît dans les lieux aqueux et non cultivés.

### *Herbes des Champs.*

Les herbes des champs sont dues à la culture ; c'est le BLÉ de toute espèce : le *froment*, le *seigle*, l'*orge*, le *maïs*, le *millet* et l'*avoine*. La forme de chacune de ces espèces, le lieu où elle croît, la manière de l'employer, ce qu'on en fait, ou la destination de chacune; c'est de quoi se compose son signe.

## CHAPITRE IV.

### *Minéraux.*

Le signe commun des minéraux est l'indication d'une très-grande profondeur. Le signe propre de chaque minéral est :

1°. De l'OR. L'indication d'une grande valeur ; 2°. de son éclat et des objets, tels que les bagues, les montres qu'on fait de cette matière.

Le signe de l'ARGENT est :

1°. Du signe commun ; 2°. du signe propre, qui est celui de blancheur et de valeur, et des objets qu'on fait ordinairement de cette matière, tels que les boucles, les cuillères à potage, à ragoût, etc.

Le signe de CUIVRE se composera :

1°. Du signe commun ; 2°. du signe propre, qui est celui de rougeur pâle, et de la manière de couper et de travailler le cuivre, en indiquant quelques-uns des objets qu'on fait le plus ordinairement de cette matière.

Le signe de LAITON est :

1°. Le signe commun ; 2°. le signe de la cou-

leur jaune; 3°. les divers usages auxquels on l'emploie.

Le signe du PLOMB se compose:

1°. Du signe commun; 2°. de la possibilité de le plier, de le couler, et d'en faire des balles et du plomb de chasse.

Le signe de l'ÉTAIN se compose de même, du signe commun; du signe propre, qui est celui de blancheur, de la facilité de lui donner toutes les formes, de la manière de le couler, et des différens objets auxquels il est employé, tels que les cuillères communes.

Le signe de FER se compose du signe commun, et son signe propre est celui de sa dureté, qui devient toutefois flexible et malléable quand on le fait rougir, à un feu très-violent, et qu'on le forge.

Le signe de FER-BLANC se compose du signe commun, puis du signe de le couper et de l'employer à tous les usages auxquels on le destine, comme d'en faire des lanternes, des cafetières, des arrosoirs.

Le signe de l'ACIER est aussi le signe commun, et puis le signe du feu, en y ajoutant le signe de grande pureté et de dureté, et de la facilité qu'il a de se casser.

BRONZE. Le premier signe est le signe com-

mun; le second signe est celui d'ÉTAIN, de CUIVRE et de ZINC, réunis ensemble.

Le signe de PIERRE se compose du signe commun: le second signe est celui de toutes les actions qui servent à retirer la pierre de la carrière, à la tailler, à la scier, et à l'employer aux différens usages auxquels elle est destinée.

Le MOELLON a les signes de la pierre, et pour caractère distinctif, la forme plus petite, qu'on peut faire remarquer aux Sourds-Muets.

Le signe de GRÈS se compose du signe commun; et son signe propre est celui du *sable* qui sert à la composition du *grès*, et de sa destination ordinaire, qui est de servir à paver les rues et les chemins.

Le signe de PYRITE se compose de même, du signe commun, puis de celui de *fer*, de *cuivre*, etc., et du *soufre*.

La PIERRE PONCE a pour signe le signe commun des minéraux, et pour signe propre, le signe de calcination, et de la légèreté qui lui est propre.

Le DIAMANT. Son signe est le signe commun, et puis celui de dureté extrême; puis celui d'un état éblouissant; et pour signe plus distinctif, la faculté qu'il a de couper le verre sans le casser.

ARDOISE. Le signe commun sera celui de

*pierre*, puis le signe de sa couleur bleuâtre; 2°. de se séparer par feuilles et de servir à couvrir les maisons.

SABLE. 1°. Le signe commun est celui de poussière formée de petits grains. 2°. Signe des bords de la mer où le sable se trouve plus ordinairement. 3°. Signe de l'emploi qu'on en fait pour la composition du mortier, etc.

Le signe de CAILLOU est, 1°. Le signe commun de *pierre;* 2°. celui d'extrême dureté; 3°. de la faculté de rendre des étincelles quand il est frappé avec le fer.

MARBRE. 1°. Le signe commun de pierre; 2°. pour caractère distinctif, la faculté de recevoir le poli le plus brillant : 3°. le signe de toutes les destinations qu'on lui connoît.

SEL. 1°. Le signe de *sel* est celui de petits grains blancs qu'on répand dans les mets, pour en augmenter la saveur, et dans certaines herbes potagères qu'on mange crues, et auxquelles le sel fait donner le nom de *salade*. 2°. On peut ajouter encore le signe d'en prendre et d'en mettre sur la langue, avec les picotemens qui en sont l'effet ordinaire.

MERCURE OU VIF-ARGENT. 1°. Le signe de ce demi-métal est celui du mouvement perpétuel qu'il a, quand on le verse sur une surface plane,

et de l'attraction naturelle qu'on aperçoit dans ses petites bulles, qui les fait se réunir pour n'en former qu'une seule. 2°. On peut encore, pour donner plus de clarté à ces signes, ajouter quelqu'une des destinations propres à ce demi-métal, comme de servir à indiquer la température de l'air, etc.

Arsenic. Le signe de ce demi-métal est, 1°. dans la première partie, le signe commun des métaux. 2°. Le caractère d'une poudre qui donne la mort.

Borax. 1°. Signe de métal. 2°. Signe de sel. 3°. Figurer l'action de répandre du *borax* sur les métaux à fondre.

Mercure. Signe d'argent vif.

Nitre. Signe de sel et d'amer.

Salpètre. 1°. Signe de sel et de pierre. 2°. Signe de fusil, de canon.

Soufre. 1°. Signe de minéral, et d'une matière grasse et inflammable. 2°. Feindre d'allumer une bougie. 3°. Figurer l'action de sentir une mauvaise odeur.

Ardoise. 1°. Signe de bleu. 2°. Figurer l'action de couvrir un bâtiment, en couchant, à diverses reprises, le dos de la main gauche sur la main droite.

Brique. 1°. Figurer l'action de détremper de

l'argile, et de la façonner en brique. 2°. Signe de rouge, en montrant la lèvre inférieure. 3°. Figurer l'action de faire un mur de brique, ou de paver une chambre avec des carreaux.

CHAUX. 1°. Signe de pierre calcinée par le feu, qu'on détrempe dans l'eau, en y mêlant du sable. 2°. Figurer l'action d'unir ensemble, par le moyen de cette chaux détrempée, devenue mortier, des pierres ou des briques, et d'élever un mur.

CRAIE. 1°. Signe de pierre tendre et blanche, et propre à marquer. 2°. Figurer l'action d'écrire, de tracer des lignes et de dessiner.

DIAMANT. 1°. Signe de pierre très-brillante et très-dure. 2°. Signe de servir à la plus grande parure, et servant à tailler le verre. 3°. Signe de très-grand prix.

EMÉRAUDE. 1°. Signe de pierre précieuse et diaphane, à travers laquelle on peut voir les objets. 2°. Signe de vert, en figurant ou les feuilles des arbres, ou le gazon, avec l'action de les regarder : signe général de toutes les couleurs.

RUBIS 1°. Signe de pierre précieuse et transparente. 2°. Signe de rouge.

TOPAZE. 1°. Signe de pierre précieuse, également transparente et brillante. 2°. Signe de la couleur jaune, éclatante.

Argile. 1°. Signe de terre grasse, qu'on touche, à la manière de la pâte. 2°. Figurer l'action d'en former des vases, et de les faire durcir, au feu.

Faïence. 1°. Figurer des vases de poterie vernissée, à fond blanc mêlé de fleurs. 2°. Montrer de la terre commune, avec un signe négatif, pour signifier que la matière de la faïence est supérieure, en qualité, à la terre commune.

Gravier. Signe de petits cailloux.

Porcelaine. 1°. Signe de tasses, de vases, d'assiettes, et enfin de tout ce que l'on fait avec cette matière-là. 2°. Et pour distinguer la porcelaine de la faïence et de la poterie commune, faire l'action d'en remarquer la transparence.

Gomme. 1°. Signe de l'arbre qu'on nomme *Pin*. 2°. Signe de gouttes gluantes et coagulées. 3°. Signe des divers usages qu'on en peut faire.

Cire. 1°. Signe d'abeille qui vole sur des fleurs et qui y butine. 2°. Figurer l'action d'exprimer le miel, qui est doux au goût; la cire qui sert à faire la bougie et les cierges d'autel, et à frotter les appartemens.

Colle. 1°. Figurer une chose gluante, et l'action de l'employer. 2°. S'en servir pour en joindre deux autres, qu'on ne peut plus séparer.

Encens. 1°. Signe de résine et de poudre odo-

rante. 2°. Signe de charbon ardent où l'on jette l'encens. 3°. Signe de fumée dirigée, avec un signe de respect, vers des objets de culte.

Glu. 1°. Signe d'oiseaux volant sur des branches d'arbre; figurer quelqu'appât pour attirer ces oiseaux. 2°. Les figurer attachés par la glu, faisant de vains efforts pour se détacher.

Poix. 1°. Signe de cordonnier. 2°. Figurer l'action de coudre des souliers. 3°. Frotter le ligneul avec de la poix.

Résine. 1°. Signe de matière grasse, onctueuse et inflammable qui coule du *pin*. 2°. Signe de violon, de harpe ou de tout autre instrument à cordes. 3°. Figurer l'action de frotter l'archet avec cette matière.

Suif. 1°. Figurer les animaux dont la graisse sert de matière à la chandelle. 2°. Figurer l'action de toucher cette chandelle, et de porter les doigts au nez. 3°. Faire un mouvement qui annonce la mauvaise odeur que l'on sent.

Vernis. 1°. Signe de la gomme qui sort du bois de genièvre, et qui forme un enduit liquide et gluant. 2°. Figurer l'action de peindre des boiseries, de les laisser sécher. 3°. Figurer l'action de les enduire de ce qui leur donne un éclat que la peinture ne donneroit pas.

Bitume. 1°. Signe des vaisseaux, des bateaux, des navires. 2°. Figurer l'action d'enduire ces vaisseaux avec une liqueur gluante qui les préserve des ravages du temps et de l'eau.

Verre. 1°. Mettre la main devant les yeux; écarter les doigts et regarder comme au travers d'un transparent. 2°. Représenter des vitres, telles qu'on en voit à toutes les fenêtres.

---

## CHAPITRE V.

### *De l'homme. Famille. Education. Officiers d'une maison, a la ville et a la campagne. Arts mécaniques et libéraux. Emplois civils, militaires et ecclésiastiques.*

Homme. 1°. Porter l'index au front, comme pour montrer le siége de l'esprit qui pense, et puis au cœur, comme siége de la volonté qui s'incline vers les objets. 2°. Parcourir toute l'habitude du corps, avec les deux mains, de la tête aux pieds, pour montrer un corps étendu, animé, qui respire et qui marche.

Femme. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe de gorge. 3°. Figurer, en laissant tomber les deux bras le long des hanches, la foiblesse physique; c'est le signe du sexe.

Jeune homme. 1°. Signe d'homme. 2°. Figurer la force et l'agilité. 3°. Montrer le visage riant et gai.

Jeune femme. 1°. Signe de femme et de jeune. 2°. Figurer la gorge et la foiblesse physique.

Vieillard. 1°. Signe d'homme. 2°. Figurer l'action de s'appuyer sur une canne, en marchant, baisser la tête, en signe de vieillesse. 3°. Figurer un visage ridé.

Vieille femme. 1°. Signe de vieillard. 2°. Figurer la gorge et la foiblesse physique.

Garçon. 1°. Signe d'homme. 2°. Oter l'anneau du doigt annulaire en signe de mariage non encore contracté. 3°. Figurer la force.

Jeune garçon. Signe de garçon et de jeune homme.

Fille. 1°. Le signe général d'homme. 2°. Figurer la gorge et la foiblesse physique.

Jeune fille. Signe de fille et de jeune.

Enfant. 1°. Signe d'homme ou de femme. 2°. Baisser la main, depuis la hanche jusqu'aux

pieds, en signe de *petit*. 3°. Porter l'enfant entre ses bras.

JEUNE ENFANT. Signe d'enfant et de jeune.

PERSONNE. Réunion d'un corps et d'une ame, et montrer devant soi une personne qu'on suppose présente.

JEUNE PERSONNE. Signe de jeune et de personne.

VIEILLE PERSONNE. Signe de vieille et de personne.

ENFANT MALE. 1°. Signe d'enfant. 2°. Mâle. — Signe de force et de production. 3°. Femelle. — Signe de foiblesse et de conception.

MARI. 1°. Signe d'homme. 2°. Figurer l'action de prendre une femme. 3°. Mettre un anneau à son doigt annulaire; croiser les mains, en signe d'union.

FEMME MARIÉE. 1°. Signe de femme. 2°. Figurer l'action de prendre un mari. 3°. Signe du sexe.

GÉANT. 1°. Signe d'homme ou de femme. 2°. Signe de grandeur, en élevant la main, autant qu'on le peut, au-dessus de la tête, en signe d'excès de grandeur.

NAIN. 1°. Signe d'homme ou de femme. 2°. Signe de petit, et même de très-petit.

## *AGES DE L'HOMME.*

AGE. 1°. Signe de naissance. 2°. Signe de croissance. 3°. Signe de temps présent.

ENFANCE. 1°. Signe d'enfant. 2°. Signe de naissance et de croissance. 3°. Physionomie animée, annonçant les approches de la raison.

ADOLESCENCE. 1°. Signe d'homme ou de femme. 2°. Signe d'âge, de croissance. 3°. Signe de quinze et de vingt ans, comptés sur les doigts.

JEUNESSE. 1°. Signe de force, d'activité, de vîtesse. 2°. Signe de vingt à vingt-cinq ans.

AGE MUR, AGE VIRIL, VIRILITÉ. *Age qui suit la jeunesse.* 1°. Signe d'homme fait, raisonnable. 2°. Signe de force, d'expérience, de maturité, exprimées, l'une par la roideur des bras, l'autre par le signe de l'action d'observer, et de mettre dans sa tête, à mesure, des objets d'instruction; et puis un air grave et sensé.

VIEILLESSE. 1°. Signe d'homme. 2°. Signe de décroissance et de foiblesse. 3°. Marcher tout courbé, en s'aidant d'une canne, comme accablé et tremblant sous le poids des ans.

DÉCRÉPITUDE. 1°. Tous les signes précédens avec exagération. 2°. Etat de celui qui marche soutenu de quelqu'un.

## *Degrés de parenté.*

Père. 1°. Signe de mari qui reçoit dans ses bras l'enfant que lui présente la mère. 2°. Caresses prodiguées à l'enfant. 3°. Signes de nourriture, d'habillement, de soins physiques et d'instruction communiquée.

Mère. 1°. Signe d'épouse et de mère, qui allaite un enfant, qui le caresse, qui le berce, qui lui apprend à marcher, à parler, et qui l'instruit. 2°. Signes de nourriture, de soins physiques et d'instruction.

Aïeul et aïeule, ou grand-père et grand'-mère. 1°. Signe de père ou de mère, en y ajoutant le signe d'ancien. 2°. Ce signe se fait en jetant la main droite par-dessus l'épaule droite. 3°. Signe de vieillesse, avec le signe de force pour le grand-père, et de foiblesse pour la grand'-mère.

Paternel et maternel. Signes de père et de mère, avec le signe d'adjectif.

Bisaïeul, bisaïeule. 1°. Signe d'aïeul ou d'aïeule. 2°. On jette, deux fois, la main droite par-dessus l'épaule droite. 3°. Signe de grande vieillesse.

Fils ou fille. 1°. Signe d'enfant. 2°. Ti-

rer une ligne devant soi avec la main droite, comme pour indiquer la source d'où est sorti le fils. 3°. Signe de force pour le fils, de foiblesse pour la fille.

Bru. 1°. Signe de femme. 2°. Signe de fils. 3°. Figurer l'action du fils qui prend une femme, et qui met l'anneau à son doigt.

Gendre. 1°. Signe de fille. 2°. Signe de garçon. 3°. Figurer l'action du père et de la mère qui donnent leur fille en mariage.

Compère et commère. 1°. Signe d'enfant. 2°. Figurer l'action de présenter cet enfant nouveau-né au baptême. 3°. Signe de lien qui se forme entre cet enfant et ce second père et cette seconde mère, et le père et la mère de qui il a reçu le jour, avec le signe de force pour l'un, et le signe de foiblesse pour l'autre.

Frère et sœur. 1°. Signe de garçon et de fille. 2°. Signe de naissance, en avançant les index devant soi. 3°. Signe d'identité, pour désigner une source commune, en ajoutant le signe distinctif du sexe.

Cousin et cousine. 1°. Signe de frère et de sœur. 2°. Répéter, deux fois, le rapprochement des deux index, avec le signe distinctif du sexe pour chacun.

Cousin, *issu de germain, et* cousine, etc.

1°. Signe de cousin-germain. 2°. Faire, une troisième fois, le rapprochement des index, et le signe du sexe.

ONCLE et TANTE. 1°. Signe de père et de mère. 2°. Signe de frère. 3°. Signe de respect.

ONCLE PATERNEL, *frère du père*. 1°. Signe du père. 2°. Signe de frère. 3°. Signe de respect.

ONCLE MATERNEL. 1°. Signe de la mère. 2°. Signe du frère. 3°. Signe de respect.

GRAND-ONCLE. Signe d'aïeul ou d'aïeule. 2°. Signe de frère. 3°. Signe de respect.

GRAND'-TANTE. 1°. Signe d'aïeul ou d'aïeule. 2°. Signe de sœur. 3°. Signe de respect.

NEVEU. 1°. Signe de frère ou de sœur. 2°. Signe de fils.

NIÈCE. 1°. Signe de frère ou de sœur. 2°. Signe de fille.

PETIT-FILS. 1°. Signe de fils. 2°. Figurer l'action de tirer une ligne devant le fils ou la fille, en signe de la naissance du fils du fils ou de la fille. 3°. Signe distinctif du sexe.

PETITE-FILLE. 1°. Signe de fille. 2°. Signe du petit-fils. 3°. Signe du sexe.

PETIT-NEVEU ou ARRIÈRE-NEVEU. 1°. Signe de frère ou de sœur. 2°. Signe de neveu ou de nièce. 3°. Tracer une ligne devant le neveu ou

la nièce, en signe de la naissance du fils de ce neveu.

Petite-nièce, arrière-nièce. 1°. Signe de frère ou de sœur. 2°. Signe de petit-neveu. 3°. Signe du sexe.

Trisaïeul. 1°. Signe de père ou de mère. 2°. Jeter la main, trois fois, par-dessus l'épaule. 3°. Signe de très-grande vieillesse.

Beau-père et belle-mère. 1°. Signe de père ou de mère, d'alliance : en exprimant que l'un est le père du mari ou de la femme, et que l'autre en est la mère. 2°. Signe du sexe pour l'un ou pour l'autre.

Beau-fils. *Voyez* le Gendre.

Belle-fille. *Voyez* la Bru.

Beau-frère. Signe de frère de la femme ou du mari.

Belle-sœur. 1°. Signe de sœur. 2°. Signe de mari et de femme.

Epoux. *Voyez* Mari.

Epouse. *Voyez* Femme.

Filleul et filleule. 1°. Signe de garçon. 2°. Figurer l'action de tenir l'enfant sur les fonts de baptême. 3°. Signe du sexe.

Parrain et marraine. Signe d'homme ou de femme, présentant un enfant au baptême.

Frère aîné, sœur aînée, fils aîné,

FILLE AÎNÉE, AÎNÉ, AÎNÉE. 1°. Signe de la naissance d'un enfant. Montrer le pouce, les autres doigts fermés; c'est le signe d'*un*. 3°. Avancer la main, de droite à gauche, et la faire marcher, le pouce élevé; c'est le signe de *premier*.

FRÈRE CADET, SŒUR CADETTE, FILS CADET, FILLE CADETTE, CADET, CADETTE. 1°. Signe de la naissance d'un enfant. 2°. Faire marcher le doigt majeur, tous les autres baissés; c'est le signe de *second* ou de *puîné*.

ENFANT ADOPTIF, FILLE ADOPTIVE. 1°. Signe d'enfant. 2°. Figurer l'action d'appeler l'enfant qu'on adopte, et de le recevoir dans ses bras. 3°. Figurer l'action de donner à l'enfant le logement, la nourriture, l'habillement, l'instruction, et de le traiter comme un fils.

NOURRICE. 1°. Figurer une femme à qui on donne un enfant à allaiter. 2°. Figurer l'action de tenir, à son sein, cet enfant. 3°. Figurer l'action de donner à cet enfant de son lait, en mettant l'index dans la bouche et le suçant, comme fait un enfant qui tette.

SAGE-FEMME. 1°. Figurer une femme. 2°. Figurer l'état de la mère qui est près d'accoucher. 3°. Figurer la femme qui reçoit l'enfant qui vient de naître, qui l'enveloppe dans un linge chaud, et qui le porte au baptême.

VEUF. 1°. Figurer une femme. 2°. Figurer sa mort. 3°. Figurer le mari qui survit et qui pleure.

VEUVE. 1°. Figurer un mari. 2°. Figurer sa mort. 3°. Figurer la femme qui survit et qui pleure.

ORPHELIN, ORPHELINE. 1°. Figurer un père et une mère. 2°. Figurer leur mort. 3°. Figurer un enfant qui leur survit et qui pleure.

TUTEUR, TUTRICE. 1°. Signe de la mort d'un père, d'une mère. 2°. Signe d'enfant en bas âge. 3°. Figurer l'action d'une personne qui remplace le père et la mère, pour gouverner la personne et les biens de l'enfant en bas âge.

PUPILLE. 1°. Signe d'un enfant, garçon ou fille. 2°. Signe de la mort du père et de la mère, ou de l'un ou de l'autre. 3°. Figurer l'action de confier légalement le garçon ou la fille en bas âge, aux mains d'un tuteur, pour avoir soin de sa personne et de son bien.

CURATEUR. 1°. Signe de maison, de meubles, d'argent, de terres, de biens. 2°. Signe de garçon ou fille, depuis l'âge de quatorze ans jusqu'à vintg-cinq, ou d'une personne majeure incapable de gouverner elle-même son bien, sa personne, étant folle, imbécille, aveugle, etc. 3°. Figurer l'action de commettre un curateur au gouvernement des biens de ces personnes.

PROTECTEUR, PROTECTRICE. 1°. Signe de l'action de regarder avec chagrin et en pitié une personne foible, malheureuse, affligée. 2°. Porter la main à son cœur, en levant les yeux vers le ciel; expression de la *pitié*. 3°. Prendre cette personne et imposer les mains sur sa tête; expression de la *défense*.

PROTÉGÉ, PROTÉGÉE. 1°. Les signes précédens. 2°. Signe de la personne qui reçoit ce bienfait.

BIENFAITEUR, BIENFAITRICE. 1°. Signe de pain, de vin, d'habits, de logement, etc., avec le signe négatif. 2°. Signe de la personne qui tend la main pour demander toutes ces choses. 3°. Figurer l'action de donner à cette personne le logement, la nourriture, l'habillement, etc.

AMI, AMIE. 1°. Indiquer son cœur, de l'index droit, et le diriger vers le cœur de celui à qui on parle ou de qui on parle. 2°. Les deux mains allant alternativement, et tour à tour, d'un cœur à l'autre. 3°. Les deux index se croisant et se serrant, pour marquer l'union des deux cœurs.

CORRESPONDANT. 1°. Montrer le pouce et l'index de la même main, comme pour indiquer deux personnes. 2°. Tracer une ligne, de l'index droit, depuis le bout de l'index gauche jusqu'à l'épaule gauche; expression de distance,

d'absence

d'absence, d'éloignement d'une de ces personnes. 3°. Fermer les doigts de la main gauche avec la droite, en forme de lettre, et figurer l'action de la cacheter, et de faire aller et venir, de soi vers un autre, les deux index, tour à tour, pour montrer que deux personnes s'écrivent des lettres, l'une à l'autre, et correspondent ensemble.

RIVAL, RIVALE. 1°. Montrer quelque chose ou quelque personne. 2°. Porter la main ouverte au cœur, pour exprimer son amour pour cette chose ou cette personne. 3°. Rapprocher les deux index, l'un de l'autre, pour marquer que deux hommes aiment la même chose, la même personne.

HÔTE, HÔTESSE. 1°. Poser les mains, à plusieurs reprises, l'une sur l'autre, et ensuite faire un triangle avec les mains ouvertes, pour figurer le toit d'une maison, d'un logis, dont on construit les murs et qu'on bâtit. 2°. Figurer l'action d'y recevoir quelqu'un pour le loger. 3°. Figurer l'action de donner à manger, à boire, pour de l'argent.

VOISIN, VOISINE. 1°. Faire le signe d'une maison. 2°. Faire celui d'une personne. 3°. Rapprocher le dessus de la main gauche du dessous de la droite, pour figurer le voisinage.

COMPAGNON, COMPAGNE. 1°. Faire les signes

d'école, d'étude, de travail, de voyage, etc. 2°. Faire le signe de personne. 3°. Fermer tous les doigts des deux mains, excepté les pouces qu'on éleve; et rapprocher ceux-ci, l'un de l'autre, en avançant devant soi les mains, les pouces joints, pour marquer que deux ou plusieurs personnes vont à la même école, au même travail, ou font le même voyage.

HÉRITIER, HÉRITIÈRE. 1°. Faire les signes de maisons, de terres, de jardins, de champs, de vignes, de prés, de bois, de meubles, de biens, de rentes. 2°. Figurer l'action d'écrire un testament et de le mettre sous clef, et faire le signe de la mort d'un père, d'une mère, d'un oncle, d'une tante ou de tout autre. 3°. Figurer l'action de montrer des maisons, des terres, etc., avec le signe d'avoir et de posséder, ajoutant le signe de succession, qui se fait en remplaçant la main gauche par la main droite.

COHÉRITIER, COHÉRITIÈRE. 1°. Faire le signe des biens d'une succession. 2°. Faire le signe de la mort du propriétaire. 3°. Figurer l'action de couper la paume de la main gauche avec la droite, en signe de partage des biens délaissés, avec un ou plusieurs autres héritiers.

*ECOLE, INSTITUTION, COLLÉGE.*

ECOLE. 1°. Faites le signe d'une salle où sont des bancs, des chaises, des tableaux et des cartes. 2°. Elevez tous les doigts de la main, l'un après l'autre, en signe de *plusieurs*, et faites le signe d'élèves rassemblés. 3°. Ouvrez les mains jointes, étendues, en signe de *livre* : figurez l'action de lire dans un livre, de parler, d'enseigner, prenez au front, avec les doigts, des choses qui figurent la science, et imitez l'action de faire entrer ces choses dans la tête des enfans.

CAMARADE. 1°. Figurer une chambre à deux lits et deux garçons qui y couchent. 2°. Les figurer étudiant ensemble, ou ayant les mêmes occupations. 3°. Les figurer recevant le prix de leur travail ou l'instruction du même maître.

CHEF D'ATELIER. 1°. Fermer tous les doigts de la main droite, excepté le pouce, qu'on élève seul. 2°. Porter le pouce au front, pour montrer la tête. 3°. Faire partir le pouce du front, et le lever vers le ciel, pour marquer que le pouce est le premier, et qu'il commande aux autres, comme le chef d'un atelier commande aux ouvriers.

Atelier. 1°. Faites le signe de plusieurs personnes. 2°. Figurez, avec les mains, l'action de faire, de travailler; imitez les tailleurs, les cordonniers, les menuisiers. 3°. Figurez, avec les mains, l'action qui réunit plusieurs choses, comme si on rassembloit plusieurs ouvriers dans un même lieu.

Famille. 1°. Faites les signes de père, de mère, d'enfans, garçons et filles, frères et sœurs, domestiques. 2°. Joignez les mains un peu courbées, en forme de cercle, pour exprimer la collection des personnes d'un même rang, d'une même demeure. 3°. Figurez l'action de manger, de boire, de travailler, de dormir dans une même maison.

Chef de famille. 1°. Faites le signe de chef. 2°. Faites celui de famille.

Concierge. 1°. Faire les signes de maison, d'hôtel, de château, de palais, de prison. 2°. Figurer l'action de fermer et d'ouvrir les portes de cette demeure. 3°. Ouvrir les deux doigts, l'index et le majeur, en forme de fourche, les placer près des yeux, examiner et observer tout ce que l'on voit autour de soi; figurer l'action d'empêcher de sortir ou d'entrer, et de laisser sortir et entrer. Le signe de baudrier distinguera le Concierge du Portier.

CONDISCIPLE. 1°. Signe d'école. 2°. Action de prendre, avec la main droite, sur la paume de la gauche tout ce qu'on suppose qui y est, et de mettre dans la tête ce qu'on y a pris; expression de l'action d'étudier. 3°. Joindre les mains pour exprimer que cette étude s'est faite avec un ou plusieurs autres qui, étant disciples du même maître, ont été condisciples entr'eux.

CORRECTEUR. 1°. Signes d'école, de collége, de pensionnat, etc. 2°. Signe d'enfans indociles, en opposant le bout des deux index, l'un contre l'autre, pour marquer l'opposition, la révolte, la méchanceté. 3°. Action de mettre un écolier méchant en pénitence, à genoux, au pain sec, etc., pour le punir et le corriger.

DIRECTEUR, DIRECTRICE. 1°. Les signes d'école, d'institution, de collége, de lycée, et de tout autre établissement public. 2°. Le signe de chef. 3°. Action de commander et de surveiller, avec le signe distinctif du sexe.

DISCIPLE. 1°. Levez horizontalement la main droite, étendue, vers la tête, pour faire le signe de maître. 2°. Figurez l'action du maître qui parle, qui fait des signes et qui instruit. 3°. Figurez l'action du disciple qui écoute en regardant les signes manuels du maître, pour en recevoir la leçon.

ECOLIER, ÉCOLIÈRE. 1°. Figurer un enfant, et passer la main droite étendue, de gauche à droite, sur le front, comme pour dire qu'il n'y a rien dans la tête, regardée comme le siége de l'esprit. 2°. L'action de parler et de faire des signes manuels pour instruire des enfans et des personnes ignorantes. 3°. L'action de l'enfant, de l'ignorant qui écoute en regardant les signes, pour apprendre ce qui lui est enseigné.

*Nota*. On peut encore employer les signes suivans, pour les mêmes mots. 1°. Signe d'école. 2°. Rouler les deux index, l'un au-dessus de l'autre, les avancer devant soi, pour marquer qu'on va à l'école. 3°. Figurer l'action d'étudier.

ELÈVE. 1°. Porter, tour à tour, tous les doigts fermés en pointe au front, à plusieurs reprises, pour désigner qu'un élève reçoit des leçons. 2°. Représenter un élève. 3°. Elever, peu à peu, la main étendue, de bas en haut, pour désigner que cet élève croît en science.

GOUVERNANTE. 1°. Figurer une jeune femme avec des enfans. 2°. Les signes du corps et de l'esprit et de leurs exercices, et faire aussi les signes de bonne conduite et de bon exemple. 3°. Figurer l'action de travailler et d'instruire, et faire plusieurs cercles en l'air, pour exprimer le mot *toujours*.

GOUVERNEUR. 1°. Figurer le palais d'un Prince, ou l'hôtel d'un grand Seigneur; et ce Prince ou ce Seigneur, les désigner par le signe de la décoration de quelqu'ordre militaire; et le palais ou l'hôtel, par tout ce qui caractérise la magnificence et la grandeur. 2°. Signe d'un enfant, fils ou fille de ce Prince ou de ce Grand. 3°. L'action de celui qui donne des leçons à ce jeune Prince, sur la géographie, sur la grammaire, sur la religion, sur la politique, sur la morale, etc. 4°. Signe de surveillance et de conduite.

INSPECTEUR. 1°. Faire les signes des ateliers, des fabriques, des manufactures, des bâtimens, des fortifications, des bureaux, des prisons, de la loterie, des institutions publiques, des travaux, etc. 2°. Faire le signe d'un homme, et figurer l'action de commettre, de préposer cet homme aux ateliers, etc. 3°. Figurer l'action de voir, de regarder, d'examiner, de veiller, de demander, d'écrire, de rendre compte.

INSTITUTEUR, INSTITUTRICE. 1°. Faites le signe d'une école, d'une pension. 2°. Figurez l'action de former cette école. 3°. Figurez l'action d'assembler chez soi des jeunes gens pour avoir soin de leur éducation.

MAÎTRE D'ÉCOLE, MAÎTRESSE D'ÉCOLE. 1°. Faites le signe d'enfant. 2°. Figurez l'action

de lire et d'écrire. 3°. Figurez l'action d'enseigner la lecture et l'écriture aux enfans.

MAÎTRE. 1°. Faites les signes de dessin, de peinture, de gravure, de sculpture, de danse, d'armes, de broderie, de géographie, etc. 2°. Levez horizontalement la main vers la tête, pour désigner, par ce signe, un maître qui commande. 3°. Figurez l'action d'enseigner.

MAÎTRE DE PENSION et MAÎTRESSE DE PENSION. 1°. Faites le signe d'une maison. 2°. Figurez l'état d'y rester, dormir, manger, boire, prier, travailler, étudier, en payant une somme. 3°. Faites le signe de maître qui commande.

MAÎTRES. *Maître de langues*, *maître d'école*, *maître d'écriture* ou *écrivain*, *maître de dessin* ou *dessinateur*, *maître de danse*; *maître de musique*, *maître d'armes*; *maître à monter à cheval*, etc.

LANGUES. 1°. Faites les signes de l'action de parler et de séparer les deux index, l'un de l'autre, pour marquer diverses façons de parler. 2°. Figurez l'action d'enseigner. 3°. Faites le signe de maître. Et pour les autres maîtres, vous ferez le signe de chaque art, de chaque science, en y ajoutant celui du maître qui les enseigne.

PENSIONNAIRE. 1°. Faites le signe de maison. 2°. Figurez l'état d'y rester ou d'y demeurer,

d'y dormir, de manger, de boire, de prier, de travailler, d'étudier. 3°. Comptez de l'argent dans la paume de la main gauche avec la droite, et donnez-en pour désigner le prix de la pension.

PRÉCEPTEUR. 1°. Faites les signes d'un Prince, d'un jeune homme, d'un enfant, et faites signe qu'ils sont ignorans. 2°. Figurez l'action de chercher un homme savant, et de le donner à ce jeune Prince, à ce jeune homme. 3°. Figurez l'action de donner des instructions au jeune homme, et de le conduire à l'état d'homme instruit.

PROFESSEUR. 1°. Faites les signes d'une école publique ou particulière, d'un collége, d'un lycée, d'une institution. 2°. Faites les signes de la grammaire, logique, métaphysique, langues, arithmétique, géographie, géométrie, etc. 3°. Figurez l'action de rassembler des jeunes gens, de leur parler, et de les enseigner publiquement.

RÉPÉTITEUR, RÉPÉTITRICE. 1°. Figurez l'action de répéter aux écoliers des leçons qu'ils ont déjà reçues. 2°. Figurez l'action de faire répéter ces leçons aux écoliers. 3°. Portez la main au front, pour désigner que les élèves n'oublient point ces leçons, et qu'elles les rendent bien instruits.

SURVEILLANT, SURVEILLANTE. 1°. Faites

les signes d'enfant, d'élèves. 2°. Figurez l'action des élèves qui s'exercent à l'étude, au travail, aux jeux, etc. 3°. Figurez l'action de regarder et de surveiller ces élèves, de les récompenser, ou de les punir.

RÉGENT. 1°. Faites le signe d'école publique. 2°. Les signes d'élémens, de lecture, de grammaire, etc. 3°. Figurez l'action de les enseigner publiquement.

### *OFFICIERS D'UNE MAISON.*

AUMÔNIER OU CHAPELAIN. 1°. Figurer un hôtel, et une chapelle qui se trouve dans son enceinte. 2°. Figurer un ecclésiastique y célébrant la messe, et toutes les personnes de la maison y assistant. Ces signes sont ceux de l'autel, de la croix, du calice, des burettes, des ornemens, et du recueillement du prêtre et des assistans.

COCHER. 1°. Figurer des voitures de tout genre et des chevaux qui y sont attelés. 2°. Figurer l'action de monter dans ces voitures, et l'action du cocher qui les mène. 3°. Figurer tout ce que fait le cocher, pour panser les chevaux, et pour les faire aller, avec le signe distinctif du sexe, pour distinguer l'homme de la chose et de l'action.

CUISINIER, CUISINIÈRE. 1°. Signes des viandes, des légumes, et de tout ce qui sert pour les apprêter. 2°. Signes de la cheminée, des broches, des grils, des fourneaux, mis en activité. 3°. Figurer les diverses actions du cuisinier qui fait cuire les mets, avec le signe qui doit servir à distinguer toujours la personne de la chose, de l'action et du lieu.

DÉPENSIER, DÉPENSIÈRE. 1°. Signes d'acheter et de faire apporter à l'hôtel, et de faire serrer dans l'office (qui est un lieu distingué de la cuisine) les viandes, poisson, légumes et fruits achetés à la halle ou au marché.

DÉPENSE. 1°. Signe d'un lieu à peu près semblable à un *office*, et l'*office* semblable à un petit cabinet auprès de la cuisine. 2°. Signe des principaux commestibles qu'on apprête à la cuisine, en observant que l'*office* sert à tenir en réserve les confitures, la pâtisserie et les vins étrangers, et que la *dépense* sert aux mets communs.

DOMESTIQUE. 1°. Signe d'une maison. 2°. Signe d'un maître et d'une maîtresse (et ce signe est celui de la supériorité qui commande). 3°. Signe d'un homme ou d'une femme qui obéit. 4°. Signe de tous les devoirs que remplit ordinairement un domestique, comme de faire une chambre; et on la fait en la balayant, en faisant le lit,

en battant les fauteuils, et nettoyant tout ce qui est sale, etc.

ECHANSON. 1°. Figurer un Souverain, un Prince, un grand Seigneur, à table. 2°. Un officier faisant servir à boire.

FEMME DE CHAMBRE. 1°. Signe d'une dame ou d'une demoiselle, riches. 2°. Signe d'une femme qui, par sa mise et la nature de ses devoirs, est au-dessus des autres domestiques; qui sert à habiller sa maîtresse, à avoir soin de son linge et de ses vêtemens, et qui la sert comme un valet de chambre sert son maître, à son coucher et à son lever.

FEMME DE CHARGE. 1°. Signes de maison, de linge, soit gros soit fin, de tout ce qui sert à la table, et à chaque pièce des appartemens, comme argenterie, plats, assiettes, meubles de toutes les espèces. 2°. Figurer toutes les actions d'une femme chargée du soin de tous ces objets, et de tenir dans le plus grand ordre toute la maison.

MAÎTRE D'HÔTEL OU INTENDANT. 1°. Figurer un hôtel, avec le signe caractéristique de grand Seigneur, d'homme riche, qui doit en être le propriétaire; et ce signe est celui de la décoration qui distingue ce grand Seigneur. 2°. Figurer un homme qui reçoit les rentes de ce grand Seigneur, et qui les garde dans un coffre

fort. 3°. Figurer ce même homme ordonnant les achats, réglant les dépenses, et présidant au service de table, dépeçant et faisant servir les convives.

Page. 1°. Figurer le palais d'un Souverain, d'un grand Prince, par les signes de palais, et par ceux des décorations de celui qui l'habite. 2°. Figurer de jeunes Seigneurs avec une riche livrée qui, dans les cérémonies publiques, précédent le Souverain, et sont à ses ordres pour ses messages.

Palefrénier. 1°. Signe de chevaux, qui se fait en figurant leur forme, leur taille, leur encolure et leur marche. 2°. Figurer toutes les actions d'un homme qui les panse, qui les soigne. 3°. Faire le signe de tout ce qui sert à leur pansement.

Portier, portière. 1°. Signe d'une maison, et particulièrement de la porte principale. 2°. Signe de l'homme qui, au moyen d'un cordon, ouvre et ferme la porte, se tenant dans la loge qui est tout auprès.

Servante. 1°. Signe d'une femme de la classe du peuple. 2°. Signes de tous les genres de service de son état, comme de balayer, laver la vaisselle, etc.

Sommelier. 1°. Signe d'une cave, par les

signes de tous les objets qui servent à la conservation du vin. 2°. Signe d'un homme qui en a la garde, le soin et la clef.

Valet. 1°. Signe d'un homme et d'une femme riches. 2°. Signe d'un homme qui les sert, et qui est à leurs ordres. 3°. On peut y ajouter le signe de livrée, de chambre, d'écurie, de pied, en faisant les signes qui servent à désigner chacun de ces offices.

## *Officiers d'une maison de campagne, d'une ferme, d'une métairie.*

Agriculteur. 1°. Signes de terres labourables, de champs, de vignes, de prés, de jardins, de vergers, de bois, etc. 2°. Action de labourer les terres, de les fumer, de semer et bêcher. 3°. Figurer la moisson ou cueillette, avec le signe distinctif qui ne permet pas de confondre les choses et les actions avec la personne.

Anier. 1°. Représenter un âne, en figurant la longueur de ses oreilles et celle de sa tête, et en imitant ses mouvemens, soit quand il marche ou qu'il trotte, soit quand il se met à braire. 2°. Figurer un gardien qui en mène paître et boire un certain nombre, et qui les soigne.

Batteur de bled. 1°. Action de moissonner

ou de couper le bled, et de le lier en gerbes. 2°. Action de l'étendre sur l'aire ou dans la grange. 3°. Action de le battre avec le fléau, ou de le faire fouler par des chevaux, selon l'usage de chaque pays.

BERGER, BERGÈRE. 1°. Figurer des moutons, des bœufs, des vaches, et tous les autres animaux qui font partie d'un troupeau. 2°. Signes de gardien et de chiens qui veillent à ce qu'ils ne s'égarent, et qui les mènent paître.

BOUVIER. 1°. Figurer des bœufs et des vaches. 2°. Figurer l'homme qui les mène paître et boire, et qui les soigne.

CHARRETIER. 1°. Dessiner, par gestes, une charrette. 2°. Action d'y atteler des bœufs ou des chevaux, et de les faire aller, pour transporter des fardeaux.

CHASSEUR. 1°. Représenter, par gestes, toute sorte de pièces de gibier, comme daims, cerfs, lièvres, lapins, oiseaux, perdrix, bécasses, merles, etc., courant dans les champs, volant dans les airs. 2°. Figurer un homme, portant la carnassière, le fusil sur l'épaule, suivi d'un ou de plusieurs chiens. 3°. Action de tirer et de tuer.

COLON. 1°. Figurer un champ, une terre, et un homme qui les bêche, qui les laboure, qui les cultive. 2°. Signe de croissance et de végétation,

en figurant des plantes qui sortent de terre, et qui s'élèvent, peu à peu, jusqu'à pleine maturité. 3°. Action de moissonner.

Cribleur. 1°. Signes de grains, de froment, de seigle, d'avoine, et de crible. 2°. Action de cribler le grain, en faisant, des deux mains, plusieurs cercles en l'air.

Cultivateur. 1°. Figurer des champs, des vignes, des jardins, des vergers et des bois. 2°. Signes de bêche, de hoyau, de charrue, de serpette, etc., 3°. Figurer toutes les actions de celui qui se sert de tous ces outils aratoires pour la culture des champs.

Fermier. 1°. Tous les signes précédens, en ajoutant celui de passer un bail pour un, ou deux, ou trois ans : et ce dernier signe se fait en figurant une feuille de papier, une plume et de l'encre, et l'action d'écrire et de signer les choses convenues; et pour dernier signe, la promesse de payer une somme annuelle, pour prix de la ferme.

Glaneur et glaneuse. 1°. Figurer un champ dont on a coupé et emporté les épis. 2°. Signe d'une femme qui ramasse les épis oubliés, avec le signe du sexe.

Grapilleur, grapilleuse. 1°. Signe de vigne et de raisins. 2°. Action de couper les raisins et de vendanger. 3°. Signe d'un homme ou

ou d'une femme qui imite l'action du glaneur, et qui emporte les raisins oubliés. 4°. Signe du sexe.

JARDINIER, JARDINIÈRE. 1°. Signe d'un jardin; ce signe se fait en figurant les plantes et les arbustes qui y croissent et qu'on y cultive. 2°. Action de celui ou de celle qui fait cette culture, qui arrache les mauvaises herbes, qui ratisse, qui arrose, etc. 3°. Signe du sexe.

LABOUREUR. 1°. Signes d'un champ, d'une charrue, de chevaux, de bœufs. 2°. Signe d'homme qui les attèle, qui les conduit, et qui les fait labourer : tout cela se figure, en feignant qu'on tient les rênes d'une main, et qu'on pique ou qu'on fouette les animaux, de l'autre.

MÉTAYER. 1°. Les signes du précédent. 2°. Ajouter le signe de partage, qui se fait, de la main droite partageant la gauche, en divisant les doigts en deux moitiés.

MOISSONNEUR. 1°. Signe d'un champ couvert d'épis. 2°. Signe d'hommes et d'enfans qui coupent ces épis et qui les posent à terre.

OISELEUR. 1°. Signes de plusieurs sortes d'oiseaux, qui se font en figurant leur forme, leur bec, leurs aîles, leur queue, la manière dont les enfans les caressent, leur vol, leur manière de manger, de chanter, etc. 2°. Figurer des pentes

en filet, de la glu, et les autres piéges où ils se prennent, les cages où on les garde, la manière de les nourrir et de les soigner.

PASTEUR. 1°. Signes de bœufs, de moutons, de chèvres, de vaches, des prés où on les mène paître. 2°. Signe des chiens qui accompagnent et qui aident le pasteur à préserver les grains des champs voisins du dégât que causeroit le troupeau.

PAYSAN, PAYSANNE. 1°. Signes des champs, des vignes, des prés, des bois, des maisons couvertes de chaume. 2°. Signe d'hommes et de femmes qui habitent ces maisons et qui cultivent ces champs. 3°. Figurer le ton et l'air simples, la démarche lente et abandonnée de ces bons villageois, leurs habits grossiers, mal coupés, mal cousus : le signe de demeurer se fait en figurant l'action de manger, boire et dormir en un lieu, d'y travailler, etc. Le signe du sexe.

PÊCHEUR. 1°. Signe du poisson qui nage : il se fait en avançant la main gauche étendue et les doigts serrés, pour imiter les mouvemens du poisson dans l'eau. 2°. Figurer l'action d'y jeter un filet étendu, après en avoir décrit la forme par gestes : on imite encore l'action du pêcheur à la ligne, après avoir montré qu'elle est armée d'un hameçon et d'un appât propre à

attirer le poisson. 3°. On figure l'action de retirer la ligne ou le filet, et de poser sur le rivage tous les poissons qu'on a pêchés.

PORCHER. 1°. Figurer le cochon, en imitant, de la main gauche, la longueur de son groin, et la manière dont il fouille la terre. 2°. Signe qui donne une idée de la malpropreté de cet animal. 3°. Signe du gardien armé d'un fouet ou d'un bâton, qui en fait marcher plusieurs devant lui.

PROPRIÉTAIRE. 1°. Signes de maisons, de moulins, de fermes, de jardins, de champs, de vignes, de bois, de chevaux, de bestiaux, etc. 2°. Signe de propriétaire, qui se fait en regardant autour et devant soi, tous les objets qui s'y trouvent, et en frappant doucement, plusieurs fois, sa poitrine, comme pour dire : *Tout ce que je vois est à moi.*

SARCLEUR. 1°. Signe de champ et de jardin. 2°. Baisser la main droite vers la terre, et puis l'élever, peu à peu, pour figurer les herbes qui en sortent et qui croissent, en ajoutant le signe de *mauvais*, qui se fait par l'opposition des deux index, et un signe physionomique de désapprobation. 3°. Action d'arracher les mauvaises herbes.

SEMEUR. 1°. Signes de champ et de grains, de froment, de seigle, d'orge ou d'avoine. 2°.

Action de jeter ces grains sur la terre labourée, avec le signe du semeur.

TENANCIER. 1°. Signe d'un homme ou d'une femme. 2°. Signe de maison et de terres. 3°. Signe de possession dirigé vers tout ce que l'on suppose devant soi : faire le signe de propriétaire de ces terres, de cette maison.

VACHER, VACHÈRE. 1°. Figurer des animaux à cornes, par la forme qu'on donne aux doigts de la main. 2°. Figurer le gros pis d'une vache, et l'action de la traire, et celle de la mener paître, avec le signe du meneur.

VANNEUR. 1°. Signe de grains, soit de bled, soit d'orge, de seigle, de froment, d'avoine, etc. 2°. Figurer un van qu'on tient devant soi. 3°. Action de vaner.

VENDANGEUR. 1°. Signe de raisins attachés au cep de la vigne. 2°. Action de les couper et de les mettre dans un panier. 3°. Signe de celui ou de celle qui en fait la cueillette.

VIGNERON. 1°. Signe de vigne et de raisins. 2°. Signe de cultivateur qui travaille (ce signe est celui de tous les outils qui servent à cette culture).

### *Menu peuple.*

Balayeur, balayeuse. 1°. Signes de salon, de salle, de chambre, cabinet, dortoir, réfectoire, classe, galerie, escalier, etc. 2°. Signes de poussière, d'araignées, etc. 3°. Signe de l'action de balayer toutes ces pièces, et de les rendre propres; avec le signe du sexe, qui est celui de la force physique pour l'un, et de la foiblesse pour l'autre.

Crocheteur. 1°. Signe de crochets qui tiennent à des courroies. 2°. Signe d'y attacher des fardeaux, et de les transporter d'un lieu à un autre, pour une rétribution : ainsi on fera le signe de crochets, de fardeau, et d'argent donné au porteur.

Décroteur. 1°. Signe de souliers et de bottes. 2°. Action de les nettoyer, d'en ôter la crotte et la poussière, et de les noircir.

Dégraisseur. 1°. Signes d'habit, redingotte, veste, gilet, pantalon, manteau, etc. 2°. Action de les tacher, ou avec de la graisse, ou avec de l'huile, ou tout autre chose. 3°. Action de les dégraisser, en les étendant sur une table, de les couvrir de l'essence qui ôte les taches; de les laver, de les brosser.

Débardeur. 1°. Signe de bateau et de bois. 2°. Action de décharger le bateau, en ôtant tout le bois dont il étoit chargé, et de le transporter sur le rivage.

Frotteur. 1°. Signe d'appartemens et de parquets. 2°. Action de celui qui, la brosse au pied, travaille à ôter les ordures et la poussière. 3°. Action de cirer le parquet et de lui rendre sa première beauté et son premier éclat.

Lanternier. 1°. Signe des réverbères qui éclairent les rues. 2°. Action de les garnir et de les allumer; et pour cela, il faut les bien figurer, soit quant à la forme, soit quant aux effets, soit quant au temps qui les rend nécessaires.

Porte-faix. 1°. Signes de malles, coffres, porte-manteaux, sacs de nuit. 2°. Action d'appeler un commissionnaire, et de lui proposer de porter ces paquets. 3°. Le représenter les portant et recevant un salaire.

Vidangeur. 1°. Signe de lieux d'aisance. 2°. Action d'en ôter les matières fécales, d'en remplir des seaux destinés à ce service. 3°. Tenir fermées les narines, pour éviter d'en sentir l'odeur.

Cureur. 1°. Signes de puits, bassin, canal, fontaine, citerne, etc. 2°. Action d'en ôter les ordures, et de les rendre propres.

BLANCHISSEUR et BLANCHISSEUSE. 1°. Signes de draps de lit, de nappes, serviettes, chemises, cravates, caleçons, bonnets, bas, mouchoirs. 2°. Signe de sale et de malpropre, en figurant le groin du cochon. 3°. Action de blanchir le linge, par le signe de lessive, de savon trempé dans l'eau, et en figurant ce que font les blanchisseuses aux lavoirs.

BOUEUR. 1°. Signes de rue et de boue; ce dernier se compose d'eau et de poussière détrempée, et cette eau est celle de la pluie, dont le signe est plus haut. 2°. Action de celui qui, au moyen d'une pelle ferrée, ôte la boue de la rue, et la met dans son tombereau. 3°. Action de fouetter les chevaux qui y sont attachés et qui transportent les boues.

PORTEUR. 1°. Signes de fruits, de légumes, d'effets de toute espèce. 2°. Action de porter ces objets, ou sur la tête, ou avec les mains, avec les bras, sur ou dans une hotte, etc. 3°. Signe du sexe.

PORTEUR D'EAU. 1°. Signes de la pluie ou de l'eau d'un ruisseau, d'une fontaine, du puits. *Voyez* plus haut, page 33. 2°. Action de porter deux seaux pleins, retenus par un cerceau. 3°. Signe du sexe.

PORTEUR DE CHAISE. 1°. Figurer une chaise

à porteurs. 2°. Action de deux hommes, dont l'un sur le devant, l'autre sur le derrière, portent une personne, au moyen de deux brancards qui ressemblent assez au double timon d'une litière.

PORTEUR DE CHARBON. 1°. Signe de feu réduit à de la braise. 2°. Signe de braise éteinte, et noire comme la plupart des sourcils. 3°. Action du porteur qui met dans un sac ces charbons éteints, qui met le sac sur son dos, et le porte.

| | |
|---|---|
| *Porteur de sel.* | Le signe de porteur, et celui de chacun des objets énoncés ici. |
| ——— *de bled.* | |
| ——— *de boulanger.* | |
| ——— *de nouvelles.* | |
| ——— *de billets de loterie.* | |
| ——— *de lettres de change.* | |

DÉCHARGEUR. 1°. Signes de rivière, de bateau de marchandises. 2°. Action de ramer et d'arriver au port. 3°. Action d'ôter du bateau tous les objets dont il étoit chargé.

EMBALLEUR. 1°. Signes des objets de toute espèce qui sont dans le commerce, tels que meubles, effets, hardes, livres, etc. 2°. Action de les renfermer dans des malles, ou caisses, ou balles, et de les charger sur de grandes charrettes de rouliers.

Gagne-petit et gagne-denier. 1°. Signes de couteaux, de ciseaux, de rasoirs, de canifs, de serpettes. 2°. Action de porter sur le dos, dans les villes et les campagnes, une meule pour les aiguiser. 3°. Action de les repasser et de les aiguiser, en se contentant d'un petit gain.

Scieur de bois. 1°. Signes de bois et de scie. 2°. Action de couper le bois, en le sciant.

Scieur de pierre. 1°. Signes de pierre et de marbre. 2°. Action de couper la pierre ou le marbre, avec une très-grande scie, et en humectant avec de l'eau, la pierre, à mesure qu'on travaille à la scier: ces signes se font, en figurant, et le marbre, et la pierre, et la scie, et en représentant l'action d'employer l'une, et de couper les autres.

Pompier. 1°. Signes d'eau de source, ou de fontaine, ou de rivière, ou de puits. 2°. Figurer une pompe qui procure, par un léger mouvement, toute l'eau dont on a besoin, soit pour l'usage ordinaire, soit pour éteindre le feu dans les incendies.

Messager. 1°. Signe de lettres et de paquets; et ce signe se fait en imitant celui qui écrit les unes, et qui fait les autres. 2°. Action de les remettre au messager. 3°. Action de les porter, pour de l'argent.

Facteur. 1°. Signe de lettres timbrées. 2°. Action de les recevoir de la poste, de les renfermer dans une boîte de cuir, et de les apporter aux particuliers à qui elles sont adressées.

Commissionnaire. 1°. Signe de lettres et de paquets. 2°. Action de les confier à un porteur. 3°. Action d'aller les remettre.

*Travailleurs, faiseurs, ouvriers, manœuvres, manouvriers, artisans, artistes, marchands.*

Affineur. 1°. Signes de l'or, de l'argent, du fer, de l'étain, du sucre. 2°. Action de montrer qu'ils sont sales, grossiers. 3°. Action de les purifier par le feu.

Apothicaire. 1°. Signe de maladie, en tâtant le poulx, d'un air observateur et contristé. 2°. Représenter des plantes médicinales dont on extrait le jus, en figurant l'action de les faire bouillir au feu. 3°. Imiter par signes les choses principales que l'on fait à un laboratoire de chymie, ou dans la boutique d'un apothicaire.

Architecte. 1°. Signes de maison, d'église, d'hôtel, de palais, de château, de bâtiment quelconque. 2°. Tracer des figures, un plan. 3°. Commander aux maçons, aux menuisiers, aux ser-

ruriers, aux peintres, et enfin à tous les ouvriers employés dans le bâtiment.

Armurier. 1°. Signes de fusil, de pistolet, d'épée, de sabre, de bayonnette, de cuirasses, de casques. 2°. Action de fabriquer toutes ces armes, et figurer, par signes, tous les procédés à employer pour cette fabrication. 3°. Figurer celui qui fait toutes ces armes, en représentant sa force, son industrie, pour le distinguer, et des armes qu'il fait, et de l'art qu'il y emploie, et de l'atelier.

Arpenteur. 1°. Signes de terres, de champs, de jardins, de prés, vignes, bois, parcs, etc. Signes de l'action de mesurer, au moyen des instrumens propres à cette opération, accompagnant toujours ces signes d'art, d'action et de lieu, du signe qui caractérise le savant, l'artiste, ou l'ouvrier qui opère.

Astronome. 1°. Signes de ciel, de soleil, de lune et d'étoiles. 2°. Action de regarder et le ciel et les astres, comme avec une grosse lunette et un télescope, et de mesurer la distance des astres entr'eux, et leur éloignement de la terre 3°. Action de déterminer leurs mouvemens apparens et même les réels.

Auteur. 1°. Signes de livres, de machines et de toutes les inventions qu'on peut soumettre,

par gestes, au sens de la vue. 2°. Indiquer l'homme qu'on suppose devant soi, et qui a imaginé et ces livres et ces machines. 3°. Montrer sa tête, siége convenu de l'esprit et de toutes les facultés intellectuelles, et ajouter le signe de penser, de chercher, et d'écrire sur le champ ce qu'il a trouvé.

BAHUTIER. 1°. Signes de malle, de caisse, de coffre, de boîte et de bahut, en figurant leur forme et l'usage qu'on peut faire de chacun de ces objets. 2°. Signe de l'ouvrier qui travaille le bois qui sert à leur construction, des outils qu'il emploie, et de la manière de s'en servir. 3°. Signe de l'atelier où se font et se vendent ces malles, ces caisses, ces coffres, etc.

BALANCIER. 1°. Signes de balance, de trébuchet, de romaine, de peson, de poids. 2°. Action de les faire et de les vendre.

BANDAGISTE. 1°. Signe d'un homme et d'une femme qui menacés d'une descente, ou même en éprouvant les premières souffrances, appliquent leurs deux mains sur les reins, siége ordinaire de la douleur. 2°. Parcourir, de l'index de la main droite, toute la longueur du bras gauche, comme pour montrer un bandage aux bouts duquel on figure deux sortes de pommes. 3°. Imiter l'action

de se ceindre de ce bandage, et figurer l'action de le fabriquer et de le vendre.

BANQUEROUTIER. 1°. Signes d'acheter et de vendre, de recevoir des sommes d'argent pour les envoyer en des pays éloignés et les y faire compter. 2°. Signe de présentation de billets à payer, et signe de refus. 3°. Figurer l'action d'exposer des comptes de dépense et de recette à l'examen de créanciers, avec le signe qui sert à distinguer la personne de la chose.

BANQUIER. 1°. Signe de lettres de change et de tous autres billets de commerce. 2°. Signes d'acheter, un jour, des effets à la bourse, et de les revendre, un autre jour; de placer de l'argent au profit des autres, pour qu'ils en retirent un intérêt légitime, et de retirer pour soi-même de ce travail, une rétribution. 3°. Signe de celui qui fait ces diverses opérations, et le supposer devant soi donnant des billets pour de l'argent, et de l'argent pour des billets.

BARBOUILLEUR. 1°. Signes de portes, de fenêtres, de volets et de lambris. 2°. Action de peindre tout cela grossièrement. 3°. Signe du sexe, toujours pour distinguer la personne de l'action, et du métier.

BATELEUR. 1°. Signe de planches posées sur des trépieds de manière à former, sur une place

publique, un théâtre volant. 2°. Signe d'un homme vêtu d'une manière risible et même ridicule, qui, pour l'amusement des passans, fait et débite des farces, et vend quelquefois, à la classe du peuple, des remèdes dont il vante l'efficace et les propriétés.

BATELIER. 1°. Signes de rivière et de bateau. 2°. Action de recevoir dans le bateau ceux qui veulent passer d'une rive à l'autre, ou voyager sur l'eau. 3°. Action de ramer et signe du rameur, pour distinguer toujours la personne de la chose et de l'action.

BATIER. 1°. Signes d'âne et de cheval. 2°. Action de mettre un bât sur l'un et sur l'autre, en désignant le bât par sa forme et sa destination. 3°. Signe du faiseur.

BATTEUR D'OR. 1°. Signe de l'or, soit en fil, soit en feuille. 2°. Signe du moulin sur lequel on passe l'or pour l'aplatir, ou du batteur qui le bat à coups de marteau. 3°. Signe du faiseur.

BIJOUTIER. 1°. Signes de bagues, de boucles de souliers, de boucles d'oreilles, de colliers, de tabatières, de bonbonnières, d'étuis, de croix, de bracelets, de chaînes de montre, de services de table. 2°. Imitez l'action de fondre l'or et l'argent, de les limer, de les travailler. 3°. Signe de les vendre. 4°. Signe du faiseur.

BONNETIER. 1°. Signes de bonnets, bas, mitaines et gants. 2°. Figurer l'action de les mettre et de s'en servir. 3°. Signe de l'action de les faire et de les vendre.

BOTTIER. 1°. Signe de bottes. 2°. Imiter l'action de celui qui les fait. 3°. Action de celui qui les met et qui s'en sert. 4°. Signe de cordonnier.

BOUCHER. 1°. Signes de bœufs, de veaux, de moutons, de chevreaux, etc. 2°. Imiter l'action et la manière de les tuer. 3°. Signe de l'action d'en vendre la viande.

BOULANGER. 1°. Signes de farine qu'on détrempe dans l'eau chaude, du levain qui s'est aigri. 2°. Les mêler dans une auge, travailler la pâte, en former des pains qu'on met dans le four, les retirer. 3°. Les manger ou les vendre.

BOURRELIER. 1°. Signes de brides, de licols, de harnois. 2°. Action de les faire, avec le signe de cuir et de bois, qui en sont la matière.

BOURSIER. 1°. Signe d'argent, en toute monnoie. 2°. Action de mettre cet argent dans une bourse, et de l'en retirer pour des achats. 3°. Action de faire des bourses, soit en tricot, soit de toute autre matière, avec le signe du faiseur.

BRASSEUR. 1°. Signe de bière, en figurant une bouteille qui en est remplie, et qu'on ne peut déboucher sans que la liqueur s'échappe en mous-

sant. 2°. Figurer tout ce qui sert à faire la bière, comme les meules, les chevaux qui les font tourner, et l'orge qui en est la matière. 3°. Signe de celui qui la fait ou qui la fait faire, et qui la vend.

BRODEUR. 1°. Signes de fichu, de gilet, de robe, d'habit, de cravate, de chemise, et de toute sorte d'ornemens. 2°. Action de les broder. 3°. Caractère distinctif du brodeur ou de la brodeuse.

BROSSIER. 1°. Signes de brosses de toutes les sortes. 2°. Action de les employer sur les habits et le chapeau. 3°. Signe de celui qui les fait et qui les vend.

CAFÉ. 1°. Signe de café : on figure de petits grains qu'on fait brûler et qu'on réduit en poudre par le moyen d'un petit moulin dont on dessine la figure. 2°. On fait infuser cette poudre dans l'eau bouillante, et on la représente tombant, goutte à goutte, dans le vase destiné à cette opération, et qu'on figure également par signes.

CARDEUR. 1°. Signes de laine, de coton, de soie, etc. 2°. Action de poser toutes ces matières, l'une après l'autre, sur une carde ou un peigne de fer, ou de tout autre métal, figuré par la main gauche. 3°. La main droite imitera ce que fait l'ouvrier, quand il fait subir à ces matières l'o-

pération du peigne ou de la carde qui sert à leur ôter leur grossièreté primitive. 4°. Signe de l'ouvrier, pour éviter la confusion de la matière, de l'outil et de l'action.

CARDIER. 1°. Signe de carde ou de peigne à carder. 2°. Signes de l'action de faire cet outil. 3°. Signe de celui qui le fait et qui le vend.

CARRELEUR. 1°. Signes de chambre, de salle, de cabinet, enfin de chaque pièce d'un appartement. 2°. Signes de carreaux, de briques et de marbre. 3°. Action d'en paver les pièces non carrelées. 4°. Signe du carreleur.

CARRIER. 1°. Signe de carrière d'où l'on extrait la pierre. 2°. Signe de l'homme qui l'ôte de la carrière, et qu'on paie, à la journée.

CARROSSIER. 1°. Signes de toutes sortes de voitures, en figurant, par gestes, leur forme et tout ce que les yeux peuvent y remarquer. 2°. Signe de leur destination, qui est de servir à transporter, d'un lieu à un autre, les personnes qui s'en servent. 3°. Figurer les ouvriers qui y travaillent, et l'œuvre de chacun d'eux, et terminer par le signe de celui qui les commande tous et qui vend les voitures.

CARTIER. 1°. Signes de toutes sortes de cartes à jouer. 2°. Signe du lieu où l'on joue et de la manière de jouer. 3°. Signes du gain et de la perte.

Cartonnier. 1°. Signes de carton de toutes les grandeurs. 2°. Signes de la matière et de la manière dont on le fait, et de sa destination. (On en fait des boîtes, on en relie des livres, on y applique des cartes de géographie et des gravures). 3°. Signe de l'ouvrier qui le fabrique et qui le vend.

Ceinturier. 1°. Signe de toutes sortes de ceintures, pour tous les divers usages. 2°. Matière dont on les fait, comme la soie, les fils d'or, les fils de chanvre, de lin, les diverses étoffes, le cuir, etc. 3°. On en ceint les reins, la tête, le milieu du corps. 4°. Signe de ceux qui les font, de la manière dont on les fait.

Chandelier. 1°. Signe de chandelle, dont la matière est le suif pour le corps, et le coton pour la mêche qui est l'ame de la chandelle. 2°. Destination de la chandelle. 3°. Manière de faire la chandelle. 4°. Signe de celui qui la fait et qui la vend.

Changeur. 1°. Signe de toute espèce de monnoies. 2°. Signe de changer l'or et l'argent en menue monnoie, et celle-ci en espèces d'or et d'argent. 3°. Signe de celui qui fait l'un et l'autre changement.

Chansonnier. 1°. Signes des hommes qui parcourent les lieux publics d'une ville, ordinai-

rement accompagnés d'une femme, et qui chantent des chansons, entourés de gens de la classe du peuple : on représente leurs gestes, leurs mouvemens. 2°. Le signe du sexe, pour distinguer la chanson du chansonnier.

Chapelier. 1°. Signes de chapeaux de toutes les sortes, de toutes les formes et de toutes les matières. 2°. Signe de l'action de les faire. 3°. Signe de celui qui les fait et qui les vend.

Charcutier. 1°. Signe de cochon tué et exposé en vente. 2°. Signes de saucisses, boudins, fromages d'Italie, jambon, lard, etc. 3°. Action de les vendre. 4°. Signe de celui qui les vend.

Charpentier. 1°. Signes de bois, de cloison, de plancher, de solives, de toiture d'un édifice, etc. 2°. Signes des diverses manières de travailler le bois de charpente. 3°. Signe de l'ouvrier lui-même qui conduit les travaux, qui paie les garçons; et qui est payé, à son tour.

Charron. 1°. Signes de charrettes, de chariots, de carrosses. 2°. Destination de ces voitures, en représentant les personnes et les choses pour lesquelles on les emploie. 3°. Signe de celui qui les fait et qui les vend.

Chasublier. 1°. Signes de tous les ornemens appelés *chasubles*. 2°. Signe de leur destination et de leur usage.

Chaudronnier. 1°. Signes de tous les ustenciles de cuisine que fait un chaudronnier, en figurant leur forme et leur destination. 2°. Signes de la matière qui sert à ces ustensiles, et des outils qui servent à la travailler. 3°. Signe de l'ouvrier, en le représentant en action et travaillant le cuivre.

Cirier. 1°. Signes d'abeilles et de ruche. 2°. Signe de cire, en figurant la manière dont on l'emploie pour en faire des bougies et des cierges. 3°. Signe de la destination des cierges et des bougies. 4°. Figurer l'ouvrier qui les fait, et le marchand qui les vend.

Ciseleur. 1°. Signes de tous les bijoux que font les orfèvres, et qu'ils ornent avec leur ciselet, ou petit ciseau. 2°. Manière de faire ces ornemens. 3°. Figurer celui qui les fait, et imiter, pour le mieux désigner, l'emploi du ciselet.

Cloutier. 1°. Signes de cloux, de chevilles de toute espèce. 2°. Signe du fer dont on les fait. 3°. Manière de les faire, et pour la bien désigner, imiter l'action du cloutier faisant des cloux, et les employant.

Colporteur. 1°. Signes de toiles, de bas, de bonnets, de gants, de mouchoirs. 2°. Signes de balle ou de malle qu'on feint d'attacher sur le dos. 3°. Figurer le porteur de cette balle, allant aux

foires et aux marchés, et dans la campagne, pour y vendre les objets de son commerce.

CONFISEUR. 1°. Signes de fruits qu'on fait cuire dans le sucre et dans l'eau-de-vie, ou même dans l'eau pure ou le vin, après une préparation propre à chaque espèce. 2°. Manière de manger ces fruits, qu'on nomme *confitures*. 3°. Signe de celui qui les fait et qui les vend.

CONFITURIER. 1°. Signe de confitures. 2°. Signe de les vendre.

CONTREBANDIER. 1°. Signe d'aller en pays étranger acheter des marchandises défendues dans le pays où on les apporte. 2°. Signe d'acheter publiquement et de vendre en cachette. 3°. Signe du vendeur, pour que la chose et la personne ne soient pas confondues.

COQUETIER. 1°. Signe de beaucoups d'œufs portés au marché dans des paniers fermés. 2°. Signes de la manière dont on les vend, dont on les fait cuire, dont on les mange. 3°. Signe de celui qui les vend.

CORDIER. 1°. Signes de cordes de toute grosseur. 2°. Figurer le fil ou le chanvre dont on les fait. 3°. Signes de leur destination et de l'emploi qu'on en fait. 4°. Signe de celui qui les fait et qui les vend.

CORDONNIER. 1°. Signe de souliers. 2°. Signe

de la matière dont on les fait. 3°. Figurer la manière de les faire, et les outils qu'on emploie pour cela.

CORROYEUR. 1°. Signes de cuir et de toute espèce de peaux. 2°. Figurer la manière de les apprêter. 3°. Objets qu'on fait avec ces peaux. 4°. Signe de l'homme qui les apprête et qui les vend.

COUTELIER. 1°. Signes de toutes sortes de couteaux, rasoirs, ciseaux, et autres instrumens tranchans. 2°. Matière dont on les fait, et manière de les faire. 3°. L'emploi qu'on en fait, et signe de celui qui les fait et qui les vend.

COUTURIÈRE. 1°. Signes de chemises, de draps, de nappes, de serviettes, etc. 2°. Signes de toile et de fil. 3°. Signe de l'action de couper la toile sur des modèles, et de coudre les morceaux, pour en faire un tout. 4°. Signe du sexe.

COUVERTURIER. 1°. Signes de lit et de couvertures. 2°. Figurer l'action de se couvrir. 3°. Signes de laine, de coton et de soie. 4°. Figurer l'action de tisser ces matières, de faire les couvertures et de les vendre.

COUVREUR. 1°. Signes de maison, d'hôtel, de palais, de temple. 2°. Signes d'ardoise, de tuile et de feuilles de plomb, dont on se sert pour former une toiture. 3°. Imiter, par le geste, l'action de celui qui couvre ces édifices, comme si

on avoit l'ardoise, ou la tuile, ou les feuilles de plomb d'une main, des cloux et le marteau de l'autre, avec le signe du sexe.

DOREUR. 1°. Signes des objets les plus connus et qu'on dore ordinairement, comme les chandeliers d'autel, les bas-reliefs, et les ornemens de sculpture et de gravure, etc. 2°. Figurer les petites feuilles de papier fin destinées à conserver les feuilles d'or. 3°. Imiter, par gestes, l'action du doreur qui travaille.

DRAPIER. 1°. Signes de draps de toutes les espèces. 2°. Laine, coton et soie, servant de matière aux draps, et figurer, par gestes, la laine, par la toison qu'on a l'air d'en faire sur le dos des moutons; le coton, en faisant le signe de sa couleur, et de la manière dont on le travaille; la soie, en figurant le petit insecte qui la produit, et le cocon d'où on la tire, la finesse et la beauté de son fil. 3°. Figurer l'action de l'ouvrier qui tisse le drap, et les divers emplois qu'on en fait.

EBÉNISTE. 1°. Signes des meubles divers que fait un ébéniste; commodes, secrétaires, tables, chiffonnières, etc. 2°. Représenter l'ébène, le bois d'acajou, de rose, etc. qu'il emploie. 3°. Imiter ce qu'il fait quand il travaille aux meubles qui ne sont pas étrangers à son métier.

EMAILLEUR. 1°. Signes d'objets précieux d'or

et d'argent. 2°. Signe de verre colorié, et signes de plomb et d'étain calcinés au feu du réverbère, mêlés avec d'autres matières qui produisent les différentes couleurs : le cadran de toutes les montres peut servir à completter les signes de l'émail; et on y ajoute le signe de faiseur, pour distinguer l'émailleur de l'émail.

ENTREPRENEUR. 1°. Signes de maisons, d'hôtels, d'édifices publics, de monumens nationaux. 2°. Prix de construction proposé, débattu et convenu, exprimé par des gestes analogues aux idées dont ces mots sont les signes écrits. 3°. Signe de l'examen et vérification de l'ouvrage, et de son paiement.

EPERONNIER. 1°. Signe d'éperon, en figurant, par gestes, deux branches de fer qui embrassent le talon du cavalier, et d'une pointe, rose ou molette, faite en forme d'étoile qui avance par derrière, pour piquer le cheval. 2°. Signe de la manière dont se font les éperons. 3°. Signe du faiseur, qu'on supprime quand il ne s'agit que de l'éperon.

EPICIER. 1°. Signes des diverses sortes d'épiceries, par les effets qu'elles produisent quand on les met dans la bouche, ou même dans les mêts qu'on apprête. 2°. Signes de mortier, de pilon et de balances. 3°. Signe du pays où on les

recueille. 4°. Signe du marchand qui les vend.

Epinglier. 1°. Signes d'épingles et d'aiguilles de toutes les sortes. 2°. Signe de fer et de laiton. 3°. Signe de l'emploi qu'on en fait. 4°. Figurer la manière dont on les fait, avec le signe du faiseur, qui est aussi le vendeur.

Eventailliste. 1°. Signes de toutes sortes d'éventails, en figurant leur forme et la manière de s'en servir pour s'éventer. 2°. Représenter le papier ou le taffetas qui sert de matière, et qu'on figure étendu sur de petits bâtons plats qui se replient les uns sur les autres. 4°. Signe du faiseur.

Facteur. 1°. Signes de lettres et de paquets, et de la petite boîte où on les renferme. 3°. Figurer l'action d'un homme qui reçoit les lettres, au grand bureau de la poste, et qui va les distribuant à leur adresse.

Faïencier. 1°. Signes de plats, d'assiettes, de tasses, de pots à l'eau, etc. 2°. Figurer la matière dont on les fait, les fleurs dont on les orne, et le vernis qui distingue particulièrement la faïence de la poterie commune.

Ferblantier. 1°. Signes de cafetières, et autres ustensiles de cuisine, de lanternes, réverbères, etc. 2°. Signe du fer-blanc. 3°. Imiter la

manière dont on le bat, dont on le coupe, dont on le travaille. 4°. Signe du faiseur.

Ferronnier. 1°. Signes de tous les gros ouvrages qui se font en fer. 2°. Signe du fer (page 45). 3°. Manière de le faire rougir et de le rendre malléable, en le faisant chauffer, et en le frappant avec force, à coups de marteaux; représenter, par gestes, toutes ces actions.

Filandière ou fileuse. 1°. Signes de fil de lin, de laine, de coton, de soie. 2°. Signes de quenouille, de fuseau, de rouet. 3°. Figurer l'action de filer le lin, la laine et le chanvre, avec le signe du sexe.

Fleuriste (jardinier). 1°. Signes de fleurs, en représentant l'action de semer la graine des unes, de planter les oignons des autres, d'en marcotter quelques-unes, et de les cultiver toutes, en les arrosant.

Fondeur. 1°. Signes d'or, d'argent, de plomb, d'étain, de bronze, de fonte. 2°. Signes de l'action de fondre des cloches, des canons, des vases d'or, d'argent, d'étain, etc., en figurant la fonte des métaux qui en sont la matière.

Fontainier. 1°. Signe de fontaine, qui se fait en figurant l'action de creuser la terre à l'endroit d'une source d'eau vive, en représentant, par gestes, cette eau qui sort de terre et qui s'é-

chappe en petit ruisseau. 2°. Action de conduire et de faire aller les fontaines, et de les entretenir; et ces signes doivent être ceux d'un homme qui, figurant une fontaine, examine comment vont ses eaux, et comment elles doivent aller. 3°. Figure du robinet qui sert à l'écoulement de l'eau.

FORGERON. 1°. Signes de tous les objets que fabrique un forgeron, comme barres de fer, fers de cheval, armes. 2°. Figurer le fer, une enclume, des marteaux, un soufflet. 3°. Figurer l'action de travailler ces matières, et d'en faire les objets énoncés.

FOSSOYEUR. 1°. Signe d'un mort renfermé dans une bière, en figurant l'un et l'autre, par gestes. 2°. Action de creuser une fosse, d'y descendre le mort et de le couvrir de terre.

FOULON. 1°. Signe de draps, en figurant et la laine filée dans ce dessein, et le travail de l'artisan qui l'a tissue. 2°. Action de fouler le drap pour le rendre plus ferme et plus uni, et pour le dégraisser, au moyen d'une roue dentée qui fait mouvoir plusieurs maillets, qu'il faut représenter par signes. 3°. Distinguer l'ouvrier du moulin et de l'action.

FOURBISSEUR. 1°. Signes d'épées et de sabres. 2°. Signe de l'action de les rendre polis et lui-

sans, ce qui se fait en imitant l'action de l'artisan, et en regardant, avec des yeux qui en sont éblouis, la lame de ces armes, et en montrant qu'elles sont douces au toucher.

Fourreur. 1°. Signes de peaux de toute espèce, et des objets qu'on en fait, comme manchons, fourrures, etc., en figurant leur forme et leur emploi. 2°. Imiter, par gestes, l'action de les nettoyer, de les préparer et de les conserver. 3°. Signe du faiseur et du marchand.

Fripier. 1°. Signes d'habits, redingottes, vestes, gilets, etc., qui ont déjà servi. 2°. Action d'acheter, de raccommoder de vieux habits, et de les revendre : ici les signes sont tous, comme pour tous les autres objets, des imitations, soit des choses, soit du travail de l'artisan qui les fait ou qui les rétablit.

Gainier. 1°. Signe de gaine servant à renfermer un couteau dont elle est l'étui. 2°. Figurer du carton, du cuir, du bois qui servent à la faire. 3°. Imiter, par gestes, la manière dont on la fait. 4°. Signe du faiseur.

Gantier. 1°. Signes de gants de toute espèce, en imitant ceux qui les mettent à leurs mains. 2°. Signes des différentes peaux dont on les fait. 3°. Imiter la manière dont on les coupe et dont

on les coud, avec le signe du faiseur, pour distinguer l'ouvrier de son ouvrage.

GAUFREUR. 1°. Signes d'étoffes de beaucoup de sortes, et particulièrement du camelot, du velours, du drap. 2°. Signes d'outils de fer propres à imprimer des figures. 3°. Imiter l'action de faire ces empreintes, avec le signe du faiseur.

GRAVEUR. 1°. Signes de gravures de plusieurs genres, gravures sur bois, sur cuivre, sur crystaux, sur pierres fines, en taille-douce, etc. 2°. Imiter le travail des graveurs d'où résultent des figures, des dessins, etc. 3°. Figure du faiseur.

GRAINETIER. 1°. Signes de graines, froment, seigle, orge, pois, fèves, millet, bled-sarrasin, avoine. 2°. Signes de magasin, et des différents vases où ces graines sont conservées, et exposées en vente. 3°. Signe du vendeur.

HERBORISTE. 1°. Signes de toutes les herbes qui se vendent chez les herboristes, en tenant la main gauche presque fermée, et la main droite les doigts serrés et formant une sorte de pointe, entrant dans la gauche, et en sortant, peu à peu, en signe de croissance et de végétation. 2°. Action de choisir ces herbes, de les arracher, de les faire bouillir, pour en extraire le jus, faire de la tisanne, et les employer à leur destination. 3°. Signe du vendeur.

Horloger. 1°. Signes de pendules, d'horloges et de montres, distinguant les unes par les deux poids et la boîte qui les renferme; les autres par le lieu élevé où on les place, leur grand cadran, et la cloche qui sonne les heures; et les autres par la faculté que l'on a de les porter sur soi, et de n'avoir qu'un petit rouage bien différent du mécanisme des premières. 3°. Signe du faiseur, par l'imitation de son travail solitaire, et la forme de ses outils.

Imager. 1°. Signes d'images, d'estampes, de gravures. 2°. Signes du magasin qui les contient et du marchand qui les vend.

Imprimeur. 1°. Signes de livres, billets et affiches. 2°. Figurer l'action de composer, en feignant de tenir, de la main gauche, le composteur, et d'y arranger des caractères, de l'autre. 3°. Figurer l'action de mettre en page, d'arranger la planche sous la presse, d'y poser une feuille de papier blanc, et d'imprimer à la presse le mouvement nécessaire à l'impression, avec le signe du pressier.

Joaillier. 1°. Signes de diamans, de pierreries. 2°. Imiter, par gestes, l'action de les tailler et de les mettre en œuvre, et de faire d'autres bijoux, tels que des couteaux montés en or et garnis de nacre, des boucles d'oreilles, des bra-

celets, des boucles, etc.; figurer les matières précieuses qui servent à tous les objets de joaillerie.

LAINIER. 1°. Signe de laine de différentes sortes et de diverses couleurs. 2°. Signes des moutons qui la donnent, des ciseaux qui la coupent. 3°. Signe de la manière de la mettre en écheveaux, avec le signe du vendeur.

LANTERNIER. 1°. Signes de lanternes, faites de verre, de corne ou de toile. 2°. Figurer une bougie allumée qu'on y renferme, pour la mettre à l'abri du vent ou de la pluie. 3°. Imiter l'action de marcher dans l'obscurité, sans bougie, et d'y voir parfaitement quand on en est éclairé, avec le signe du vendeur.

LAPIDAIRE. 1°. Signes de pierres précieuses. 2°. Imiter l'action de celui qui les taille et qui les vend.

LIBRAIRE. 1°. Signes de livres de tous les formats. 2°. Action de composer et d'imprimer. 3°. Figurer un grand magasin de livres, et l'action de quelqu'un qui les vend en détail.

LIMONADIER. 1°. Signes de limonade, d'orgeat, en figurant les citrons et les limons, le sucre et les sirops avec quoi on les fait. 2°. Figurer la manière de les faire. 3°. Signe du vendeur.

LINGER, LINGÈRE. 1°. Signes de linge de toutes sortes, comme chemises, draps, nappes, serviettes, mouchoirs, etc. 2°. Signes de les couper, à la pièce, et de les coudre. 3°. Signe du marchand ou de la marchande.

LUNETTIER. 1°. Signe de lunettes, qui se fait en taillant le verre, en indiquant qu'on ne verroit pas sans cela, et qu'on voit bien par ce moyen. 2°. Signes des diverses formes de lunettes, en les mettant sur le nez, ou en les appliquant aux tempes. 3°. Signe du marchand.

LUTHIER. 1°. Signes de violons, de basses, de harpes, de mandolines, etc. 2°. Signe des cordes à boyau, et du bois dont on fait ces instrumens. 3°. Imiter la manière de les faire, et même d'en jouer. 4°. Signe du faiseur.

MACHINISTE. 1°. Signes des machines les plus connues. 2°. Matière dont on les fait. 3°. Imiter la manière de les faire. 4°. Signe de celui qui les fait.

MAÇON. 1°. Figurer des murs et des cloisons, comme si on les faisoit, en représentant, par gestes, les pierres, les moellons, le sable et le plâtre qui servent à les faire. 2°. Figurer l'action du maçon qui construit. 3°. Signe du faiseur.

MAÎTRE. 1°. Signes de commandement et de défense, en levant la main à la hauteur des yeux, accompagnant

accompagnant ce geste d'un regard grave et sérieux.

Manœuvre. 1°. Signe d'un homme qui obéit à un chef d'atelier, soit maçon, soit charpentier, soit menuisier, soit couvreur. 2°. Figurer ces différens états, et le travail de ceux qui sont en sous-ordre et qui servent celui qui fait l'ouvrage : ainsi les signes principaux du manœuvre sont d'imiter, par gestes, les divers services exigés par les ouvriers ci-dessus énoncés.

Maquignon ou marchand de chevaux. 1°. Signe de chevaux, tel qu'il est plus haut, en figurant leur forme, leur encolure, leur marche et le genre de services qu'ils rendent. 2°. Figurer l'action d'en acheter et de les revendre. 3°. Signe du marchand.

Marbrier. 1°. Signe de marbre : c'est le signe de pierre, mais extrêmement dure et solide; il faut donc faire le signe de très-dur, et y ajouter le signe de poli, qui se fait en passant la main droite au-dessus de la gauche et la touchant à peine, en signe de doux et de poli. 2°. Imiter l'action de ceux qui scient le marbre, et celle de ceux qui en font des vases, des tombeaux, des statues, des cheminées, et les ornemens d'architecture des temples et des palais. 3°. Signes d'un magasin de marbre et du propriétaire.

MARCHAND. 1°. Signes des marchandises les plus communes, en les figurant, par gestes, comme si on les travailloit. 2°. Action de les faire faire, ou de les acheter et de les vendre.

MARÉCHAL FERRANT. 1°. Signes de chevaux, de bœufs et d'ânes, pag. 75. 2°. Imiter, par gestes, l'action de les ferrer, et de les soigner dans leurs maladies.

MATELASSIER. 1°. Signes de lit, de matelas, en représentant tout ce dont il est composé, comme sommier, matelas, lit de plume, draps, couverture, courte-pointe, rideaux, ciel de lit; chacun de ces objets doit être tellement bien figuré, par gestes, qu'on paroisse le faire quand on l'indique.

MENUISIER. 1°. Signes de tables, d'armoires, portes, croisées, commodes, lambris, contrevents, persiennes. 2°. Signes des diverses sortes de bois dont on les fait, et des outils qui servent à les faire. 3°. Imiter, par gestes, la manière de travailler le bois, de le raboter, de faire les assemblages.

MEUNIER. 1°. Signe de moulin à vent, en imitant, avec ses mains, qu'on croise en face de ses yeux, les quatre voiles qui font tourner la meule. 2°. On figure aussi la meule et son mouvement rapide, réduisant les grains, qu'on fait tomber

au-dessous, en farine très-déliée et très-pure. 3°. On substitue au premier signe, pour les moulins à eau, une eau vive, courante et rapide, qui fait également tourner la meule, en faisant tourner la roue dentée, extérieure.

MIROITIER. 1°. Signe de miroirs et de glaces de toutes les espèces; et ce signe se fait en représentant un miroir par la main gauche qu'on regarde, comme on regarderoit une glace dans laquelle on se mireroit : on arrange ses cheveux, sa cravate, son habit, en se regardant, comme si réellement on se voyoit dans un miroir. 2°. Imiter le travail de ceux qui polissent les glaces, celui de ceux qui les encadrent et les exposent en vente dans un magasin ; avec le signe du faiseur.

NÉGOCIANT. 1°. Figurer différentes sortes de marchandises qu'on achète et qu'on revend (mais en gros), qu'on envoie dans l'étranger, et cela se figure, par gestes, en écrivant pour les adresser, en recevant le prix convenu. 2°. Action de changer les marchandises pour de l'or, et de l'or pour des marchandises. 3°. Signe d'un livre de commerce, en figurant d'un côté l'*Avoir*, et de l'autre le *Devoir*.

OISELEUR. 1°. Signes de toute sorte d'oiseaux qu'on conserve dans des cages, qu'on achète et qu'on revend, et qu'on fait servir à en appeler

d'autres et à les prendre avec des pentes à filet. 2°. Imiter les soins qu'on donne aux oiseaux, figurer leurs différentes mœurs. 3°. Signe de celui qui les garde et qui les vend.

ORFÈVRE. 1°. Signe de matières d'or et d'argent. 2°. Imiter, par gestes, le travail réel de celui qui en fait des bijoux, des couverts, et tout ce que l'industrie humaine sait en faire. 3°. Signe du faiseur et du vendeur.

ORGANISTE. 1°. Signe d'un orgue, dont il faut figurer les tuyaux, les soufflets et l'apparence. 2°. Figurer l'action du souffleur et celle du joueur. 3°. Montrer que les oreilles des entendans doivent être ravies des sons que rend cet instrument. 4°. Signe du joueur.

PAPETIER. 1°. Signe de papier, en le figurant propre à recevoir l'écriture et les images de la gravure. 2°. Figurer la matière dont on le fait, qui n'est autre chose que du vieux linge. 3°. Imiter la manière de le faire, en feignant de battre ce vieux linge et de le réduire en pâte, et puis en feuilles minces de différentes grandeurs. 4°. Signes de tout ce qu'on peut faire avec du papier.

PARCHEMINIER. 1°. Signe de parchemin, en le distinguant du papier par sa force, mais en montrant qu'il sert à l'écriture, ainsi que le papier. 2°. Signe de brebis, ou de mouton, ou de

chèvre, et montrer que leur peau sert de matière au parchemin. 3°. Signe de la préparation de ces peaux; on la figure en faisant sur la paume de la main gauche avec la droite ce que le parcheminier fait sur les peaux de la brebis, du mouton ou de la chèvre.

Parfumeur. 1°. Signe de toutes sortes de parfums, et particulièrement de la pommade, de la poudre à odeur, des essences, en les figurant devant soi, et en les flairant avec un signe de plaisir, comme si tout cela étoit réel. 2°. Figurer l'action de cueillir, et les fruits, et les fleurs, et les herbes odorantes qui servent de matière aux divers parfums, au moyen des préparations qu'on leur fait subir. 3°. Imiter la manière d'obtenir ces odeurs agréables, en répétant, par signes, les procédés du parfumeur.

Passementier. 1°. Signe de tous les ornemens en dentelle ou en tissu plat qu'on applique sur des habits ou sur des meubles. 2°. Représenter la matière de ces ornemens, en figurant des fils d'or, d'argent, de soie et de fil. 3°. Tisser ces fils avec des fuseaux, ou du moins en faire le signe comme si ce travail étoit réel. 3°. Signe du faiseur.

Patenotrier. 1°. Signe de chapelets de toutes les espèces connues. 2°. Figurer les matières

dont on les fait, le bois, le verre, l'agathe, le coco. 3°. Manière de les faire : on fond les uns, on taille les autres : il faut figurer, par gestes, ces diverses manières.

PATISSIER. 1°. Signes de pâtés de toutes les espèces, tourtes, tartres, biscuits, brioches, etc. 2°. Figurer des viandes diverses qui en font la matière, volaille, gibier, jambon, assaisonnemens de beurre, de sucre, d'herbages. 3°. Figurer les divers ustensiles qui servent à les faire.

PAUMIER. 1°. Figurer une grande salle à trois murs, dont l'un des côtés n'est fermé que par un grand filet, et où on représente deux joueurs qui se renvoient une paume. 2°. Signes de paume, de raquettes, de battoirs, de petits bâtons et de panier. 3°. Signe de celui qui donne à jouer.

PAVEUR. 1°. Montrer un lieu pavé, tel qu'une rue, une cour, etc. 2°. Signes de pavés de grès, de marbre, de pierre, de brique. 3°. Imiter l'action de celui qui emploie ces pavés à paver ou à carreler ; avec le signe de paveur.

PAYSAGISTE. 1°. Signes de gravures, de peintures, de dessins, représentant des paysages. 2°. Figurer toutes les couleurs sur une palette avec tous les pinceaux qui servent à les employer, et les crayons qui servent à dessiner, ainsi que de

la toile et du papier préparé. 3°. Imiter l'action du peintre et du dessinateur.

PEAUSSIER. 1°. Signes de toutes sortes de peaux apprêtées et exposées en vente. 2°. Signes de toutes les choses qu'on fait avec des peaux, gants, souliers, reliûre de livres, etc. 3°. Imiter la manière d'apprêter les peaux, de les couper, de les coudre. 4°. Signe du faiseur et du marchand.

PEILLER. 1°. Signe de papier. 2°. Signe de vieux chiffons de toile qui servent à fabriquer le papier. 3°. Figurer celui qui va, dans les rues, à la recherche de ces vieux chiffons, et qui les apporte à la papeterie.

PEIGNIER. 1°. Signes de toutes sortes de peignes, en figurant leur forme et l'emploi qu'on en fait. 2°. Signes de buis, de corne, d'ivoire, d'écaille. 3°. Imiter, par gestes, l'action de celui qui en peigne un autre, et l'action de celui qui se peigne soi-même.

PEINTRE. 1°. Signes de paysages, de portraits, de tableaux, etc. 2°. Figurer des cadres, de la toile, du papier à dessiner, et des couleurs apprêtées. 3°. Imiter l'action du peintre qui les applique, et qui fait ou un portrait, ou un dessin, ou un tableau.

PEINTRE EN MINIATURE. Tous les signes précédens, en figurant des couleurs plus fines,

des pinceaux plus petits, et un cadre qui n'excède pas quelques pouces.

PELLETIER. 1°. Signes de lapin, de lièvre, d'ours, de renard, de panthère, de lion, de léopard, de tigre, etc. 2°. Figurer l'action d'écorcher ces animaux, et d'en réserver la peau. 3°. Imiter l'action de préparer ces peaux, d'en faire des manchons, des gants, des pelisses, des fourrures de toute espèce.

PERRUQUIER. 1°. Signes de tous les genres de perruques, de faux toupets, fausses boucles. 2°. Figurer des cheveux de toute espèce. 3°. Imiter la manière de les travailler, en ajoutant celle de les bien peigner, boucler, poudrer.

PHARMACIEN. 1°. Signes de médicamens et de leur préparation. *Voyez* APOTHICAIRE, signes 2 et 3, pag. 88.

PLATRIER. 1°. Signes de plafond, de cloison et de tout ce qui se fait avec du plâtre, comme bustes, bas-reliefs et ornemens d'architecture. 2°. Signe du plâtre, soit en pierre, soit en poudre. 3°. Imiter l'action de le battre, de le détremper dans de l'eau et de l'employer, soit à construire, soit à former des bustes et des ornemens; avec le signe de celui qui s'en sert et qui le vend.

PLOMBIER. 1°. Signes des divers objets qu'on fait de ce métal, comme des balles, de petits

grains propres à tuer du gibier, des feuilles propres à recouvrir la toiture des églises et des grands établissemens, les galeries des grands hôtels et des palais, des tuyaux pour l'écoulement des eaux, des cercueils, etc. 2°. Exprimer, par signes, la manière de travailler ce métal, de le fondre et de l'employer, d'après sa destination usuelle.

PLUMASSIER. 1°. Signe des plumes qu'on met sur les chapeaux, au-dessus des lits et des dais. 2°. Figurer l'action de celui qui prépare ces sortes de plumes, et qui les attache. 3°. Signe du marchand qui les vend.

POELIER. 1°. Signe de poëles de toutes les espèces. 2°. Figurer la matière qui sert à les faire, comme la tôle, qui n'est autre chose que des feuilles de fer battu et formé en tuyaux, des briques, le marbre, des cercles en fer.

POISSONNIER. 1°. Signes de toutes sortes de poissons. 2°. Imiter, par signes, la manière de les exposer au marché et de les vendre; avec le signe du marchand.

POTIER DE TERRE. 1°. Signes de vases de terre ou de grès, tels que plats, assiettes, etc. 2°. Signes de terre argileuse, de four et de moules. 3°. Imiter le travail de celui qui fait ces vases, qui les vernisse, les fait cuire et les vend.

Potier d'étain. 1°. Signes de tous les vases faits d'étain, comme assiettes, plats, pots à l'eau, coupes, timballes, tasses, etc. 2°. Signe de l'étain, p. 45; figurer l'action de le faire fondre et de le couler dans des moules. 3°. Signe du faiseur.

Poupetier. 1°. Signe de poupées. 2°. Signes de carton et de couleurs, et de tout ce qui sert à les faire. 3°. Imiter la manière de les faire. 4°. Signe du marchand.

Pressier. 1°. Signe d'une feuille qui sort de la presse. 2°. Figurer, par gestes, une presse d'imprimerie. 3°. Imiter l'action de celui qui imprime.

Quincaillier. 1°. Signes de tous les objets de quincaillerie, tels que couteaux, boucles, ciseaux, rasoirs, étuis, dez, tenailles, marteaux, flambeaux, compas, boutons de manches, etc. 2°. Figurer les diverses matières qui servent à faire tous ces objets. 3°. Imiter la manière de les faire; avec le signe du marchand.

Ravaudeur, ravaudeuse. 1°. Signes de bas, de mouchoirs, de chemises, cravates, fichus, etc. 2°. Signes d'aiguilles, fil, laine, soie, etc. 3°. Figurer l'action de raccommoder tous ces objets.

Relieur. 1°. Signes de livres reliés, en figurant d'abord une brochure, avec le signe néga-

tif, et puis le signe de relier. 2°. Signes de carton, de cuir, de colle, de presse, de grands ciseaux, et de tous les autres outils du relieur. 3°. Figurer les procédés principaux du relieur, avec le signe de l'ouvrier.

RESTAURATEUR. 1°. Signes de pièces diverses de volaille, de gibier, et de différens poissons. 2°. Figurer des fourneaux, une cheminée, du feu partout, et l'action d'apprêter toutes ces viandes, ce poisson, les légumes, et de tout faire cuire. 3°. Figurer un repas où tous ces mets sont servis à des convives, qui, à la fin, demandent la carte et paient leur écot.

RÔTISSEUR. Le 1er signe du restaurateur. 2°. Figurer des broches et l'action de les employer à faire cuire tout ce qui peut se rôtir. 3°. Signe du rôtisseur.

REVENDEUR, REVENDEUSE. 1°. Signe de vieilles hardes. 2°. Imiter l'action de les acheter et celle de les revendre, avec le signe du sexe.

SABOTIER. 1°. Signe de sabots. 2°. Signes de bois et de tous les outils qui servent à les faire. 3°. Figurer l'action de les faire, avec le signe du faiseur.

SALPÊTRIER. 1°. Signe de poudre à canon, en imitant sa forme et sa destination. 2°. Signe de salpêtre, en faisant celui de sel qu'on tire

des pierres (*voyez* p. 48). 3°. Signe du faiseur.

Savetier. 1°. Signe de souliers, en figurant l'action de les mettre. 2°. Signe de vieux, de déchiré. 3°. Figurer l'action de celui qui va dans les rues, dans les campagnes, avec son sac ou son panier sur le dos, ou qui reste au coin d'une rue ou à la porte d'une maison, qui raccommode les vieux souliers, les vieilles bottes, et qui reçoit le prix de son travail.

Sculpteur. 1°. Signes de figures, de bustes, de statues, de thermes, d'images. 2°. Signes de pierre, de plâtre, d'argile ou grès, de bois, de marbre, de métal. 3°. Figurer l'action de donner des formes à la terre, au grès, à l'argile, et de tailler la pierre, le marbre, le bois, le métal. 4°. Montrer son visage, pour représenter des figures. 5°. Figurer des ciseaux, des marteaux.

Sellier. 1°. Signes de selles, de harnois, de carrosses. 2°. Signes de bois, de cuir, de fer, de drap, de nerf. 3°. Figurer l'action de celui qui fait des selles, des harnois, des carrosses; avec le signe du faiseur.

Serrurier. 1°. Signes de serrures, de clefs, de verroux, de targettes, de pentures, de gonds, de tourne-broches, de pelles, etc. 2°. Signe de fer. 3°. Figurer l'action de celui qui fait rougir le fer, le bat et le lime.

Statuaire. 1°. Signe de statues. 2°. Signe de sculpteur.

Stucateur. 1°. Signes de figures, d'images, de bustes, de statues et d'ornemens d'architecture. 2°. Signe de stuc, qui, étant composé de marbre blanc pulvérisé et mêlé avec de la chaux, se figure donc par les signes de marbre, de poudre, et de chaux mêlés et détrempés ensemble. 3°. Figurer l'action de celui qui travaille en stuc, pour faire des figures et des ornemens d'architecture. 4°. Signe du faiseur, pour le distinguer de l'ouvrage.

Tabletier. 1°. Signes d'échecs, d'échiquiers, de trictracs, de dames, de billes, et de tables de plusieurs formes et qui ont diverses destinations. 2°. Signes d'ivoire, d'ébène, de buis, de bois d'acajou, de chêne, et de bois ordinaire et commun. 3°. Figurer la manière de celui qui fait des échiquiers, des trictracs et des tables. 4°. Signe du faiseur.

Taillandier. 1°. Signes de haches, de cognées, de faux, de faucilles, de ciseaux, de croissans, de serpettes, de serpes, et de toutes sortes d'outils pour les tonneliers, les charrons, les charpentiers, les laboureurs, jardiniers, vignerons. 2°. Signes de fer, de bois, et de toutes les

matières qui servent à faire ces outils. 3°. Figurer la manière de les faire.

TAILLEUR POUR HOMME. 1°. Signes d'habits, de redingottes, de manteaux, de vestes, de gilets, de culottes, de pantalons, etc. 2°. Signes d'étoffes, de toiles, nankin, etc. 3°. Figurer l'action de celui qui prend mesure, qui taille le drap, qui en coud les morceaux, pour en faire des habits d'homme.

TAILLEUR POUR FEMME. 1°. Signes de robes, de casaquins, de jupes, de jupons, de corsets, etc. 2°. Signes de toiles de coton, de toiles peintes, de taffetas, de nankin, baptiste, bazin, percale, mousseline. 3°. Figurer l'action de prendre mesure, de couper la toile ou l'étoffe, d'en coudre les morceaux pour en faire les vêtemens de femme.

TAILLEUR DE PIERRE. 1°. Signes de pierre commune, de marbre. 2°. Figurer l'action de couper la pierre avec le ciseau et le marteau; et le signe du tailleur.

TANNEUR. 1°. Signe de cuir. 2°. Signe de tan. 3°. Figurer la manière de préparer les cuirs avec du tan.

TAPISSIER. 1°. Signes de fauteuils, de canapés, de sophas, de bergères, de lits, de rideaux, de tapisseries, de tapis, de tabourets, etc. 2°. Signes de bois, de crin, de grosse toile, de drap,

de toile peinte. 3°. Figurer l'action de travailler en meubles, et de faire tous les objets énoncés.

TEINTURIER. 1°. Signes de couleurs, comme le blanc, le noir, le rouge, le verd, le violet, le bleu, l'indigo, le jaune, l'orangé, etc. 2°. Signes de drap, d'étoffes, de fil, de laine, de soie, de coton, etc. 3°. Figurer la manière de donner à une étoffe une couleur différente de celle qu'elle avoit, en la plongeant dans une liqueur préparée, dont elle s'imbibe.

TIREUR DOR. 1°. Signe de l'or, pag. 44. 2°. Figurer la manière de tirer l'or en fils déliés.

TISSERAND. 1°. Signe de toile. 2°. Signes de fil de chanvre, de lin, de coton. 3°. Figurer l'action de passer et de conduire le fil, par le moyen de la navette, entre les fils de la chaîne, et qui sont sur le métier, pour faire de la toile.

TISSERAND EN DRAP. 1°. Signes de drap, d'étoffe. 2°. Signe de fil de laine. 3°. Signe précédent.

TISSERAND EN SOIE. 1°. Signe de taffetas. 2°. Signe de fil de soie. 3°. Signe précédent.

TONNELIER. 1°. Signes de tonneaux, de barriques, de barils, de futailles, de cuves, de seaux, de cruches, etc. 2°. Signes de bois, de merrain. 3°. Signes de vin et d'eau, de cidre, de poiré, de bière, d'eau-de-vie, de liqueurs. 4°. Figurer l'ac-

tion de travailler à faire et à raccommoder des tonneaux.

TISSUTIER OU RUBANNIER. 1°. Signes de rubans, de ganses, de galons, de cordons, de tissu, etc. 2°. Signes de soie, de fil de chanvre, de laine. 3°. Manière de faire des rubans, du tissu, etc. 4°. Signe du faiseur.

TOURNEUR. 1°. Signes de chaises, de fauteuils, de lits, de tabatières, de poudrières, de coquetiers, de boules, de casse-noisettes, de robinets, d'etuis, d'écritoires, de cuillers, de fourchettes, de boîtes, etc. 2°. Signes de bois, de buis, de noyer, d'ivoire, de corne, d'ébène. 3°. Figurer la manière de travailler au tour, et de faire tous ces objets.

TRAFIQUANT. 1°. Signes de marchandises de toute espèce, comme sucre, café, coton, épiceries, etc. 2°. Figurer l'action d'en faire le trafic, par les signes d'acheter et de vendre (page 112). 3°. Signe du trafiquant.

TRAITANT, TRAITEUR. 1°. Signes de repas, comme le déjeuner, le dîner, le souper, repas de noces. 2°. Figurer l'action de faire la cuisine, de donner habituellement à manger, pour de l'argent.

TUILIER. 1°. Signes de tuiles, de briques d'une certaine épaisseur, pour en former des

carreaux

carreaux longs et larges. 2°. Signe de terre grasse, pétrie, séchée et cuite au four .3°. Figurer l'action de former ces carreaux, de les mettre au four et de les faire cuire. 4°. Imiter la manière de couvrir des bâtimens avec ces tuiles. 5°. Signe du tuilier.

VANNIER. 1°. Signes de van, de panier, de corbeilles, de corbillons, de hottes, de claie, etc. 2°. Signes de bois et d'osier. 3°. Figurer l'action de faire toutes sortes d'ouvrages d'osier.

VERGETTIER, BROSSIER. 1°. Signes de brosses, de vergettes, de poussettes, de décrottoires. 2°. Signes de bois, de soie, de poil de cochon, de sanglier, de menus brins de bruyère. 3°. Figurer l'action de celui qui fait des brosses, des vergettes, des décrottoires, etc. 4°. Signe de leur destination.

VERNISSEUR. 1°. Signe de vernis. 2°. Figurer la manière de faire le vernis. 3°. Manière de l'employer.

VERRIER. 1°. Signes de verres, de bouteilles, de gobelets, de plats, de burettes, de carafes, de cloches, de fioles, de coupes, et de toutes sortes d'autres ouvrages en verre. 2°. Signe de verre. 3°. Manière de le faire, de le couler, de travailler en toutes sortes d'ouvrages de verre.

VINAIGRIER. 1°. Signes de vinaigre et de

moutarde. 2°. Figurer la manière de faire le vinaigre et la moutarde, et le signe de celui qui les vend.

Vitrier. 1°. Signe de vitres. 2°. Figurer l'action de vitrer des châssis de croisées, des portes, d'encadrer des estampes, etc.

Vivandier. 1°. Signes d'armée, de corps de troupes. 2°. Signe de vivres. 3°. Figurer l'action de celui qui suit ces corps militaires, et qui leur vend des vivres.

## *Arts libéraux.*

Algébriste. 1°. Signe de calcul fait avec des lettres. 2°. Figurer avec les doigts les lettres de l'alphabet. 3°. Compter sur les doigts. 4°. Figurer l'opération de calculer les grandeurs avec les lettres.

Anatomiste. 1°. Signes d'homme et d'animaux, de leur corps et de chaque partie de leur corps. 2°. Figurer l'action de couper chaque partie pour en faire la dissection, et en bien examiner le dedans. 3°. Figurer celui qui est fort exercé dans l'anatomie.

Architecte. Signes expliqués, pag. 88.

Arithméticien. 1°. Signes d'1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. 2°. Figurer l'action de compter,

de calculer, de nombrer, d'additionner, de soustraire, de multiplier, de diviser, de fractionner. 3°. Imiter les opérations de celui qui s'exerce à l'arithmétique.

Arpenteur. Signes expliqués pag. 89.

Astronome. Signes expliqués pag. 89.

Botaniste. 1°. Signes de plantes, d'arbres fruitiers et de leurs propriétés. 2°. Figurer l'action de voir, de regarder et d'examiner les plantes, les arbres fruitiers, pour en connoître les propriétés.

Chimiste. 1°. Signes de nature et de corps. 2°. Signes des actions de ces corps. 3°. Figurer la manière de voir, de discerner, de connoître les actions des corps, les uns relativement aux autres; qui sait séparer, par le fer, les différentes substances mixtes, dans les minéraux et les végétaux.

Chirurgien. 1°. Signes de maladies, de plaies, de blessures, de fractures, d'abcès, de contusions, de meurtrissures, etc. 2°. Figurer l'action de celui qui fait des opérations, de la main, sur le corps de l'homme malade, qui saigne, qui panse et bande les plaies. 3°. Signe de guérison.

Chronologiste. 1°. Signes de temps, d'époques, de dates. 2°. Figurer l'action de fixer

les événemens à des époques ou des dates certaines. 3°. Figurer l'homme qui voit, connoît ces événemens, et qui les écrit.

DENTISTE. 1°. Signe de dents. 2°. Signe de mal aux dents. 3°. Figurer l'homme qui a soin des dents, qui les nettoie et les tient en bon état, qui prévient ou guérit les maladies des dents, qui les arrache.

GÉOGRAPHIE. 1°. Signes de terre, d'eau, de globe terrestre, de continens, de régions, d'îles, d'empires, de royaumes, de villes, de rivières, de fleuves, de mers, etc. 2°. Figurer l'homme qui écrit, qui peint, décrit et explique le globe terrestre, les situations respectives de ses parties, empires, royaumes, villes, etc.

GÉOMÈTRE. 1°. Signes de terre, de longueur, de largeur, de profondeur, de surface ou de superficie. 2°. Figurer l'action de mesurer la terre et la matière, selon toutes leurs dimensions.

GRAMMAIRIEN. 1°. Signes de pensée, de sentiment. 2°. Signes de parole, d'écriture, de signes gesticulés ou manuels, et physionomiques ou écrits. 3°. Figurer l'action d'enseigner à parler et à écrire correctement, à exprimer ses pensées, ses sentimens par les signes que les hommes ont institués.

HISTORIEN. 1°. Signes d'actions, de guerres,

de victoires, de paix, d'incendies, de conspirations, de révolutions, de malheurs de toute espèce, d'institution, de prospérité, de décadence de gouvernemens, etc. 2°. Signes de passé, de grand, d'étonnant, de remarquable. 3°. Signe du désir d'apprendre les événemens mémorables des temps anciens. 4°. Figurer celui qui les écrit et qui en fait imprimer le récit.

INGÉNIEUR. 1°. Signes de place, de ville. 2°. Signes de guerre, d'attaque, de défense, de fortifications. 3°. Signe de travail. 4°. Figurer l'homme qui invente et conduit les travaux de guerre pour attaquer, défendre et fortifier les places, et qui trace les tranchées, les places d'armes, les galeries, les logemens sur la contrescarpe et sur la demi-lune.

JURISCONSULTE. 1°. Signes de justice, d'injustice, de droit, de coutumes, d'ordonnances, de lois, de tout ce qui sert à rendre la justice. 2°. Figurer l'homme qui connoît la jurisprudence, qui sait interpréter les lois, les coutumes, et résoudre les difficultés d'un procès.

LOGICIEN. 1°. Signes de trois propositions, dont les deux sont les prémisses, et la troisième la conséquence. 2°. Figurer l'action de penser et de raisonner. 3°. Figurer l'homme qui possède la logique.

MACHINISTE. 1°. Signes de fardeau très-lourd, de gros carreaux de pierre, de marbre, etc. 2°. Figurer l'action de faire mouvoir, de tirer, de lever, de traîner, de lancer quelque lourde masse; d'élever des pierres au haut d'un bâtiment, etc. 3°. Signes de machines propres à produire ces effets. 4°. Figurer celui qui invente, qui sait construire les machines pour augmenter les forces humaines, etc.

MATHÉMATICIEN. 1°. Figurer l'action de mesurer, de nombrer, de compter. 2°. Signes de quantité, d'augmentation, de diminution, de longueur, de largeur, de profondeur, de proportion. 3°. Signes de géométrie, d'arithmétique, d'optique, d'astronomie, de musique, etc. 4°. Figurer celui qui sait les mathématiques.

MÉCANICIEN. 1°. Signes de toutes sortes de machines, de poulies, de léviers, coins, mouffles, vis, grues, etc. 2°. Figurer celui qui enseigne la nature des forces mouvantes, l'art de faire toutes sortes de machines, et d'enlever toutes sortes de poids.

MÉDECIN. 1°. Signes de malades, de maladies, de maux de toutes les sortes. 2°. Figurer l'action de tâter le pouls, de demander à montrer la langue, de l'examiner, d'ordonner à un malade de rester dans son lit, dans sa chambre, de manger

peu ou pas du tout, de prendre beaucoup de remèdes. 3°. Signes de santé, de guérison. 4°. Figurer celui qui fait ces ordonnances, qui guérit les malades.

MÉTAPHYSICIEN. 1°. Signes de l'ame humaine, de Dieu, des anges, de leurs attributs, de leurs propriétés. 2°. Figurer celui qui possède la métaphysique et qui l'enseigne.

MORALISTE. 1°. Signes d'esprit, de cœur, d'ame, de bonnes et de mauvaises actions, des devoirs qui en sont la règle, de la conduite de la vie. 2°. Figurer celui qui écrit, qui traite de la morale, et qui en donne des leçons.

MUSICIEN. 1°. Figurer l'action de chanter, de jouer du violon, du flageolet, de la harpe, du piano-forté, etc. 2°. Signe de *son*. 3°. Figurer celui qui sait la musique et qui l'enseigne.

OCULISTE. 1°. Montrer les yeux. 2°. Signe de maladies des yeux. 3°. Figurer celui qui ôte des yeux ce qui leur nuit, qui guérit les yeux malades.

OPTICIEN. 1°. Figurer l'action de voir, de regarder, de regarder avec des lorgnettes, de viser. 2°. Signes de lumière, et de toutes sortes d'instrumens servant à grossir les objets, et à les rapprocher. 3°. Figurer celui qui enseigne l'optique.

ORATEUR. 1°. Figurer un homme parlant à une grande multitude assemblée, et la déterminant à faire ce qu'il loue, et à s'abstenir de ce qu'il condamne. 2°. Figurer ce même homme, représentant par des discours pleins de grâce, de feu, les charmes de tout ce qui est honnête, et épouventant les vicieux, par des tableaux pleins de pensées fortes et d'images terribles du crime, et de tout ce qui est contraire à la sainteté de la justice et de l'innocence. (Ces idées ne peuvent être présentées aux sourds-muets, qu'à la fin de leur cours d'instruction, et quand ils peuvent, sans nul secours, les rendre par signes).

PHILOSOPHE. 1°. Signes de causes, d'effets, de principe, de fin, de sagesse, d'amour de bonnes mœurs. 2°. Figurer celui qui connoît toutes sortes d'effets par leurs causes, par leurs principes et par leur fin, et qui enseigne les bonnes mœurs, autant par ses exemples que par ses discours.

POÈTE. 1°. Signes de génie, d'imagination, de pensée, d'imitation d'une nature embellie. 2°. Signes de mesure, de rime, de vers. 3°. Figurer celui qui compose des vers.

PHYSICIEN. 1°. Signes de nature, de causes naturelles, d'effets naturels, d'êtres naturels.

2°. Figurer celui qui communique aux autres toutes ces connoissances.

RHÉTEUR. 1°. Signe de rhétorique. 2°. Figurer celui qui l'enseigne.

RHÉTORICIEN. 1°. Signes de parole, de discours, d'éloquence. 2°. Figurer l'action de bien parler, de persuader. 3°. Figurer celui qui en connoît la manière et qui l'enseigne.

THÉOLOGIEN. 1°. Signes de Dieu, de ses attributs et de ses perfections. 2°. Figurer l'action de connoître Dieu et de le faire connoître. 3°. Figurer celui qui écrit sur Dieu, et qui parle de Dieu, de la religion, et de tout ce qui la regarde.

*N. B.* Ici se trouveroient tout naturellement les signes des arts libéraux, et des sciences dont on vient d'exposer les signes, de ceux qui les cultivent ou qui les professent ; mais on sentira bien que ce ne pourroit être qu'une répétition des mêmes signes, avec la seule différence de l'art et de l'artiste, de la science et du savant. Il suffira donc de dire que les signes de la science ou de l'art sont les mêmes que ceux de l'artiste, de l'artisan ou du savant, en ajoutant seulement, à chaque signe, celui d'art ou de science. Par exemple, on a à nommer *algèbre*, on fera tous les signes d'*algébriste*, en changeant le dernier si-

gne, qui est celui de *savant*, en celui de la science, qui n'est autre chose que le signe d'une abstraction, et cette abstraction est le mot *science*, dans ce cas-ci; et le signe d'*art*, s'il s'agissoit de peinture; et de *métier*, s'il s'agissoit de *serrurerie*.

*Titres, dignités, charges, fonctions, emplois à la cour, dans les provinces, dans les départemens, dans les villes, dans les Etats; officiers de justice, la magistrature, l'armée, la marine, la monnoie, la police.*

Administrateur. 1°. Signes de maisons, d'établissemens, institutions, ateliers, hospices, hôpitaux, postes aux lettres, loterie, forêts et eaux, arsenal, monnoie, diligences, messageries, bâtimens, etc. 2°. Figurer l'action de celui qui les visite, qui les examine, qui les gouverne, qui leur fournit le nécessaire.

Administration. 1°. Signe d'administrateur. 2°. Tous les signes précédens, et pour dernier signe, celui d'assemblée ou de corps.

Ambassade. 1°. Signes d'empereur, de roi, de prince, de souverain, de république. 2°. Signe de personne savante, expérimentée. 3°. Figurer l'action d'appeler cette personne, de l'envoyer

chez un autre souverain. 4°. Figurer l'action de traiter les affaires que ces deux souverains ont ensemble.

AMBASSADEUR. 1°. Tous les signes précédens. 2°. Figurer l'action de la personne envoyée, qui représente son souverain, en parlant à un autre souverain, et qui lui écrit pour les affaires de son maître.

AMBASSADRICE. 1°. Signe d'ambassadeur. 2°. Signe de dame, épouse de l'ambassadeur.

AMIRAL. 1°. Signe d'armée navale. 2°. Signe de chef. 3°. Figurer l'action du grand officier de la couronne, qui surveille et commande en chef les armées navales.

GRAND AMIRAL. 1°. Signe d'amiral. 2°. Signe de grand. 3°. Passer la main droite au-dessus de la gauche, pour désigner que le grand amiral est au-dessus des amiraux.

VICE-AMIRAL. 1°. Signe d'amiral. 2°. Signe de place d'amiral. 3°. Figurer l'action de celui qui tient, qui occupe cette place.

CONTRE-AMIRAL. 1°. Signes d'amiral et d'armée navale. 2°. Signe d'arrière-garde ou dernière division de l'armée navale. 3°. Figurer l'action de l'officier qui commande l'arrière-garde de l'armée navale.

AMIRAUTÉ. 1°. Signe d'amiral. 2°. Signe de

tribunal où, sous l'autorité du grand amiral, on juge des différends ou contestations qui arrivent sur les mers qui touchent les bords d'un Etat. Ici les signes se réduisent à quatre. 1°. Celui de grand amiral. 2°. Celui de juges. 3°. Celui de différends ou contestations. 4°. Celui de mers voisines d'un Etat.

ARCHI-CHANCELIER. 1°. Signe de prince. 2°. Signes des divers tribunaux de justice, des conseils du chef de l'Etat. 3°. Signe du chef de ces conseils, et son représentant dans les occasions importantes.

ARCHIDUC. 1°. Signe de duc, qui se fait, 1°. en figurant une armée que le duc conduit à la guerre; 2°. en désignant, devant soi, une possession très-étendue, et où l'on a un grand pouvoir. 2°. Signe de plusieurs ducs, reconnoissant un pouvoir supérieur dans un chef. 3°. Signe de l'archiduc : ce signe devient celui de l'archiduché, en se bornant au premier et au second signe, sans ajouter le troisième.

ARCHI-TRÉSORIER. 1°. Signes de pièces d'or, d'argent, de francs, etc. 2°. Figurer l'action de mettre toutes ces richesses en réserve. 3°. Figurer les receveurs, les trésoriers, et celui qui est au-dessus de tous ; on le figure comme prince et comme chef.

ASSESSEUR. 1°. Signes de justice, de juge. 2°. Figurer l'absence du juge principal. 3°. Figurer l'action de l'officier de justice, gradué, remplaçant le juge principal.

AUMÔNIER. 1°. Signes d'empereur, de roi, de prince, de prélat, de grand seigneur, d'homme riche et pieux. 2°. Signes des fonctions ecclésiastiques, et particulièrement de la messe. 3°. Signe de l'homme choisi pour remplir ces fonctions.

AVOCAT. 1°. Signe de cour de justice ou tribunal, qui se fait en désignant le costume actuel des juges, et le lieu où ils rendent leurs jugemens. 2°. Figurer deux défenseurs, plaidant alternativement l'un contre l'autre, et les plaideurs les écoutant avec inquiétude.

BARON. 1°. Signe de seigneur. 2°. Figurer une certaine étendue de pays dépendant de ce seigneur qui le gouverne. 3°. Figurer des vassaux qui sont tenus envers lui à certaines redevances: et pour distinguer la baronie, on supprime le troisième signe.

BOURGMESTRE. 1°. Signe de premier magistrat d'une ville. 2°. Indiquer l'ancienne Flandre, la Hollande et l'Allemagne; et les villes ne s'indiquent qu'en écrivant leurs noms, au moyen de l'alphabet manuel, ou par la désignation des départemens auxquels elles appartiennent; la rai-

son de cette indication est que c'est dans ces pays-là que le bourgmestre est le premier magistrat de chaque ville. Tous les signes qu'il faut faire pour ce mot se réduisent donc à ceux-ci : 1°. Premier juge. 2°. Allemagne et Hollande. 3°. Signe de ville.

Brigadier. 1°. Signe de plusieurs bataillons ou escadrons de soldats. 2°. Signe de commandant pour chaque escadron. 3°. Signe d'un commandant supérieur à tous les autres.

Brigade. 1°. Tous les signes du précédent, en supprimant le troisième.

Sous-brigadier. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'inférieur et de remplaçant.

Bureau. 1°. Signe de cabinet. 2°. Signe de table surmontée de cases propres à mettre des cartons où sont conservées les lettres de la correspondance, les mémoires et autres pièces essentielles. 3°. Le troisième signe distingue le cabinet de la table, en figurant seulement le cabinet, ou seulement la table, selon qu'on indique l'un ou l'autre.

Chef de bureau. 1°. Tous les signes précédens. 2°. Signe de chef.

Garçon de bureau. 1°. Tous les signes précédens; mais au lieu du second, c'est le signe de domestique.

CAISSIER. 1°. Signe d'argent et d'or, en monnoie et en billets. 2°. Signe de caisse ou de coffre fort, à deux ou trois clefs, où l'on indique, par gestes, que sont gardées en réserve les sommes dont on est dépositaire. 3°. Signe de livre ou registre où sont écrits le *Devoir* et l'*Avoir* de la caisse.

CANONNIER. 1°. Signes de canons, de bombes, et de toutes sortes d'armes à feu. 2°. Signe de celui qui charge ces armes, qui les pointe et qui les tire.

CAPITAINE. 1°. Signe des soldats qui forment un régiment. 2°. Signe d'un chef qui les commande tous. 3°. Signe de la décoration de celui-ci.

CAPITAINE DE VAISSEAU. 1°. Signe d'un vaisseau de guerre, en figurant sa mâture, sa longueur, sa largeur et sa profondeur, avec le signe de tous ses agrès. 2°. Signe d'un officier qui commande à tout le vaisseau. 3°. Signe de mer.

CAPORAL. 1°. Signe de soldats. 2°. Signe d'un d'entr'eux, chef d'un poste, qui pose les sentinelles. 3°. On le désigne surtout par sa petite décoration particulière sur la manche de son habit.

CHAMBELLAN. 1°. Signes de souverain, de prince, de prélat, de primat, etc. 2°. Signe

de chambre. 3°. Signe d'officier employé au service de cette chambre.

CHANCELIER. 1°. Signes d'empereur, de roi, de prince, de sénat. 2°. Signe de lettres. 3°. Figurer l'action de l'officier qui scelle les lettres avec le sceau de l'Etat ou du sénat, et qui expédie les affaires.

Les signes de cette dignité peuvent se réduire aux suivans : 1°. Signe de couronne. 2°. Signe de justice. 3°. Signe de conseil de l'empereur. 4°. Signe d'officier. 5°. Signe de premier.

GRAND CHANCELIER. 1°. Signe de chancelier. 2°. Signe de grand.

CHANCELLERIE. 1°. Signes de maison, de chambre ou de cabinet. 2°. Signe de chancelier.

CHAPELAIN. 1°. Signe de souverain ecclésiastique ou laïc. 2°. Signes des fonctions ecclésiastiques qui ont rapport à l'entretien d'une chapelle domestique, à l'ordre qui doit y régner, et de la propreté de tous les objets qui servent au culte. 3°. Signes de tout ce qui appartient à la célébration des saints mystères. 4°. Figurer le prêtre qui les célèbre.

CHEVALIER. 1°. Signe d'ordre militaire. 2°. Signe d'honneur. 3°. Figurer celui qui a fait quelque exploit signalé qui le distingue des autres gens de guerre. 4°. Figurer celui qui a reçu un certain

certain degré d'honneur, avec quelque éclat.

Clerc. *Clerc d'office, clerc de contrôleur, clerc de greffe, clerc d'avocat, clerc de notaire.* 1°. Signes de contrôleur, de greffier, d'avocat, de notaire, d'homme de loi, etc. 2°. Signe d'homme. 3°. Figurer celui qui écrit et qui travaille sous le contrôleur, sous le greffier, etc. Les signes de ceux-ci doivent désigner leurs fonctions.

Colonel. 1°. Signes de guerre, de bataille, de garde. 2°. Signe de soldats. 3°. Signes de cavalerie, d'infanterie et de dragons. 4°. Signes de compagnie et de plusieurs compagnies. 5°. Signe de régiment. 6°. Signe de chef, 7°. Figurer celui qui commande un régiment de cavalerie, ou d'infanterie, ou de dragons.

Commandant. 1°. Signes de place, de troupes. 2°. Figurer celui qui commande la place, les troupes.

Commissaire de police. 1°. Signe de police, qui se compose des signes de surveillance active, relativement au bon ordre public et à la tranquillité publique, au soin de faire arrêter ceux qui les troublent; à les retenir, s'ils sont coupables; à leur rendre la liberté, s'ils ne le sont pas. 2°. Signe d'un homme préposé à ce genre de police.

Commissaire des guerres. 1°. Signe d'un officier qui a la police des troupes dans la marche, qui règle les logemens et les étapes, qui a soin de tout prévoir et de pourvoir à tout. 2°. Ce signe se compose de celui de surveillance, de celui de soldats en marche, de celui de logemens et de préparation.

Commissaire des pauvres. 1°. Signe de pauvres, domiciliés chez eux. 2°. Signe de secours en pain et en argent qu'on leur donne, chaque mois. 3°. Signe de celui qui, par humanité et par religion, fait ces distributions.

Commissaire des vivres. 1°. Signe de vivres, propres à l'entretien d'une armée. 2°. Signe de l'homme préposé à procurer à une armée ou à une partie d'une armée, tous les vivres nécessaires.

Comte. 1°. Signe d'homme noble. 2°. Signe de possession. 3°. Signe de baron; passer la main droite au-dessus de la gauche, pour désigner que le comte est au-dessus du baron. 4°. Passer la droite au-dessous de la gauche, pour désigner qu'il est au-dessous du marquis.

Comtesse. 1°. Signe de comte. 2°. Signe de femme.

Comté. 1°. Signe de terre. 2°. Signe de comte.

Connétable. 1°. Signes de guerre, d'armée.

2°. Signe de commandement, de général. 3°. Signes de couronne, et de premier officier. 4. Figurer celui qui a le commandement général sur les armées.

CONSEIL. 1°. Signes de différends, de procès, d'affaires. 2°. Signe de peuple. 3°. Signes d'administration, de justice. 4°. Signes de personnes notables, d'officiers. 5°. Signe d'assemblée. 6°. Figurer l'action de ceux qui parlent, délibèrent, arrêtent, administrent, jugent, etc.

CONSEIL DE GUERRE. 1°. Signes de guerre, de régiment, de corps d'armée et d'officiers. 2°. Signes de déserteur, de transfuge, de conspirateur. 3°. Signes d'assemblée d'officiers. 4°. Figurer ceux qui exercent la justice militaire.

CONSEIL D'ETAT. 1°. Signes de gouvernement, de monarchie, d'empire, de royaume, de république. 2°. Signe de conseil. 3°. Figurer l'action de rédiger des projets de lois et des réglemens d'administration publique, et de résoudre les difficultés qui s'élèvent, en matière d'administration. Tous ces signes supposent une grande instruction de la part de ceux à qui on les apprend.

CONSEILLER D'ETAT. 1°. Signe d'Etat ou d'empire. 2°. Signe de conseil. 3°. De membre.

CONSUL. 1°. Signe de république. 2°. Signes

de guerre, de paix, de police, de garde. 3°. Signe de gouvernement. 4°. Signes de magistrat, de chef. 5°. Figurer celui à qui le gouvernement est confié.

CONSULAT. 1°. Signe de consul. 2°. Signe de dignité.

*Nota.* On observera que la dignité de consul est considérée ici telle qu'elle existoit avant le rétablissement de la monarchie, et qu'aujourd'hui ce n'est plus que la charge d'un envoyé sur les ports de mer, et dans les grandes villes de commerce, comme le consul de France envoyé à Barcelone, à Venise, à Livourne; et les signes de cette charge sont ceux-ci:

CONSUL. 1°. Signe d'envoyé chez un souverain étranger, dans un port de mer. 2°. Signe de surveillance et de protection en faveur des personnes du pays dont il représente le gouvernement.

CONTRÔLEUR. 1°. Signes d'or, d'argent, de toutes sortes de mesures, comme mètre, gramme, litre, are, stère, etc. 2°. Signes de vérité et de foi. 3°. Figurer l'action de celui qui fait graver sur les ouvrages d'or et d'argent la marque qui fait foi qu'ils ont payé les droits dûs à l'Etat.

CORPS LÉGISLATIF. 1°. Signes de lois, de

projet de décret. 2°. Signe de personnes éclairées, expérimentées, vertueuses. 3°. Figurer l'action de les élire, de les envoyer à Paris. 4°. Signe d'assemblée. 5°. Signe de trois cents membres. 6°. Signe de fonction de faire des lois.

COUR. 1°. Signes d'empereur, de roi. 2°. Signes d'officiers, de grands dignitaires, de principaux seigneurs. 3°. Figurer l'action de ceux qui accompagnent ordinairement l'empereur, le roi.

COUR DE JUSTICE CRIMINELLE. 1°. Signe de juges. 2°. Signe d'assemblée. 3°. Signes de voleur, d'assassin, d'incendiaire, d'empoisonneur, de criminels. 4°. Figurer l'action des juges qui interrogent les criminels, qui les jugent, qui les condamnent, ou qui les acquittent.

COUR DE CASSATION. 1°. Signe de cour. 2°. Signes de jugemens, d'arrêt, de condamnation, de procédure, d'actes. 3°. Figurer l'action des juges qui voient, examinent les actes de la cour de justice criminelle, ou même des autres cours qui les approuvent ou les cassent.

COUR SOUVERAINE. 1°. Signe de cour. 2°. Passer la main droite au-dessus de la gauche pour désigner que la cour souveraine est au-dessus de plusieurs autres cours.

COUR D'APPEL. 1°. Signe de cour. 2°. Signes de jugement, d'appel.

COURRIER. 1°. Signe de lettres. 2°. Signe de poste. 3°. Figurer l'action de celui qui court la poste, qui porte les lettres d'une ville à une autre.

COURRIER DU CABINET. 1°. Signe de courrier. 2°. Signes de secrets, de mystères les plus cachés d'une cour.

COURTISAN, HOMME DE COUR. 1°. Signe de cour. 2°. Signe d'emploi. 3°. Figurer l'homme qui sert la cour.

ECUYER. 1°. Signes de chevaux d'un empereur, d'un roi, d'un prince, et d'écurie. 2°. Signes de charge, d'intendance, de soin. 3°. Figurer l'action de l'officier qui a soin de l'écurie de l'empereur.

ELECTEUR. 1°. Signes d'empereur, de roi, de magistrat, de gouverneur, de pape, de cardinal, etc. 3°. Signes de talens et de vertus. 3°. Figurer l'action de celui qui choisit et élit les personnes les plus éclairées et les plus vertueuses pour les mettre en fonction publique, en écrivant leur nom et le jetant dans une urne.

GRAND ÉLECTEUR. 1°. Signe d'électeur. 2°. Signes de premier, de grand, de chef.

ELECTORAT. 1°. Signe d'électeur. 2°. Signe de dignité.

ELU. 1°. Signe d'une personne regardée comme

la plus éclairée, la plus juste et la plus vertueuse. 2°. Figurer l'état de cette personne choisie et élue pour être mise en fonction.

EMPEREUR. 1°. Signes de pays et de peuple. 2°. Tracer en l'air un grand cercle, avec les deux index, pour désigner l'étendue d'un grand Etat. 3°. Signe d'homme. 4°. Montrer le pouce, tous les autres doigts étant fermés, pour désigner un seul. 5°. Promener en l'air la main, le pouce couché à côté de l'index; ce dernier doigt et le majeur élevés, et les deux autres fermés, pour désigner le commandement, la domination, l'autorité, le gouvernement. 6°. Signes de couronne, de grand cordon, de croix, de sceptre.

EMPIRE. 1°. Signe d'empereur. 2°. Signes de règne, de commandement, de domination, d'étendue de pays.

ESPION. 1°. Signes d'empereur, de roi, de république, d'Etat. 2°. Signes d'ennemi, de conspirateur, etc. 3°. Signes d'action, de parole, de discours. 4°. Figurer l'action de celui qui va dans les lieux publics, et qui se mêle parmi tous ceux qui les fréquentent, qui les écoute, qui les observe, et qui signale les suspects.

ESPIONNAGE. 1°. Signe d'espion. 2°. Signe d'action ou de métier.

ETAT. 1°. Signes de pays, de peuple, d'empire, de royaume, de province, de république. 3°. Signes de gouvernement, de domination.

ETAT-MAJOR. 1°. Signe d'armée. 2°. Signe d'officiers supérieurs. 3°. Signe de différens services relatifs à la totalité de l'armée.

ETAT MONARCHIQUE. 1°. Signe d'Etat. 2°. Signe de gouvernement. 3°. Signe d'un seul homme, qui gouverne d'après les lois de l'Etat.

ETAT ARISTOCRATIQUE. 1°. Signe d'Etat. 2°. Signe de personnes nobles et au-dessus des autres, par leur naissance et leur rang. 3°. Signe de commandement.

ETAT DÉMOCRATIQUE ou POPULAIRE. 1°. Signe d'Etat. 2°. Signe de peuple. 3°. Signe d'assemblée du peuple. 4°. Signes de représentation et de gouvernement exercé par le peuple.

ETAT ou ASSEMBLÉE DES ETATS. 1°. Signes de noblesse, de clergé, et de tiers-état ou de peuple. 2°. Signe d'assemblée.

EXEMPT. 1°. Signe de garde du corps. 2°. Signe de compagnie. 3°. Signe d'officier.

GRAND FAUCONNIER. 1°. Signe d'oiseaux de proie. 2°. Figurer l'action de celui qui dresse et qui gouverne ces oiseaux, et qui dirige leur vol vers d'autres oiseaux qu'il veut prendre.

Fourrier. 1°. Signes d'empereur, de roi et de cour. 2°. Figurer l'action de l'empereur voyageant avec toute sa cour. 3°. Figurer l'action de celui qui marque les logemens pour l'empereur et toute sa cour.

Fourrière. 1°. Signe de maison de l'empereur, du roi ou des princes. 2°. Signe de bois de chauffage. 3°. Signe du lieu où on le serre et où on le met en réserve, pour en faire la distribution.

Garde (*gens qui font la garde*). 1°. Signes de bon ordre, de tranquillité, de calme, de paix. 2°. Signes de ville, de bourg. 3°. Signes d'hommes méchans, de voleurs, perturbateurs du repos public. 4°. Figurer l'action de veiller, de surveiller, de garder. 5°. Figurer l'action d'arrêter ceux qui troublent le bon ordre.

Corps de garde. 1°. Signe de plusieurs soldats. 2°. Figurer l'action d'en consigner un certain nombre dans un lieu. 4°. Figurer l'action de monter la garde.

Garde (*service journalier des officiers et des soldats*). 1°. Signes d'officiers et de soldats. 2°. Figurer l'action de ce service. 3°. Signe de garde.

Garde d'un métier. 1°. Signe de métier. 2°. Signe de garde.

GARDE DES COFFRES. 1°. Signe de coffre. 2°. Signe de garde.

GARDE D'UN RÉGIMENT DES GARDES. 1°. Signe de régiment. 2°. Signe de garde.

GARDE DU CORPS. 1°. Signes d'empereur, de roi. 2°. Signe des soldats qui composent la garde de l'empereur. 3°. Signe de garde.

GARDE DES FORÊTS. 1°. Signes de grandes forêts, de grands bois, appartenant à l'Etat. 2°. Figurer un homme armé, en bandoulière, surveillant une forêt, pour empêcher qu'on ne la dégrade, en coupant des arbres et en les emportant.

GARDE-CHASSE. 1°. Signes de lièvre, levraut, lapin, cerf, chevreuil, bécasse, perdrix, caille, grive, etc. 2°. Figurer un homme armé, portant une bandoulière, et veillant à ce que personne ne chasse aux lieux dont la garde lui est confiée.

GARDE NATIONAL. Soldat destiné au maintien de la tranquillité publique, dont l'uniforme est bleu, et qui monte la garde dans le pays où il est né; qui n'est pas payé, et qui ne quitte pas ses foyers. Les signes qui le caractérisent sont les suivans. 1°. Signes de désordres et de troubles publics, en opposition avec le signe d'ordre et de tranquillité publique. 2°. Signe de soldat qui empêche les uns et qui maintient les autres.

GÉNÉRAL (supérieur). 1°. Signe de religieux de chaque ordre. (On les distingue par la forme et la couleur de leur habit). 2°. Signe de plusieurs familles ou communautés de religieux placées dans différentes villes. 3°. Signe de chef de toutes ces familles, et le premier de tous ceux qui les gouvernent.

GÉNÉRAL D'ARMÉE. 1°. Signes de régimens, de bataillons et d'escadrons, ayant chacun un chef à leur tête. 2°. Signe de chef, le premier de tous, et qui commande à tous.

GOUJAT. 1°. Signes de soldat d'infanterie et de cavalerie. 2°. Signe de valet de ce soldat.

GOUVERNEMENT. 1°. Signes d'empereur, de roi, de pape, de prince souverain, de république. (Ces signes se font, en figurant la décoration de chacun, l'action de commander et de défendre, le droit de vie et de mort, de faire des décrets, de faire battre monnoie, d'envoyer des ambassadeurs, de faire la guerre ou la paix; en exprimant, par gestes, la supériorité de l'empereur sur tous les autres souverains, celle du roi sur toutes les personnes de son royaume, celle du pape sur tous les évêques, et celle de la république, en figurant l'égalité parfaite entre les citoyens, ne reconnoissant d'autre suprématie que celle des lois). 2°. Signes de tous les minis-

tres, du conseil d'Etat, délibérant, arrêtant, gouvernant.

Gouvernement monarchique. 1°. Tous les signes précédens. 2°. Signe d'un seul gouvernant.

Gouvernement aristocratique. 1°. Tous les signes de gouvernement. 2°. Signe de plusieurs personnages nobles, gouvernant l'Etat.

Gouvernement démocratique. 1°. Tous les signes de gouvernement. 2°. Signes de plusieurs personnages, pris dans toutes les classes de citoyens, gouvernant l'Etat.

Gouvernement populaire. 1°. Tous les signes de gouvernement. 2°. Plusieurs personnages, pris dans les dernières classes de la société.

Gouverneur. 1°. Ville, château, province, désignés par les signes propres à chacun. 2°. Figurer celui qui commande, qui défend, qui surveille, et à qui tout le monde est soumis. 3°. Signe de la décoration de gouverneur, et signe des personnes qui commandent et qui administrent sous lui.

Greffe. 1°. Signe de justice ou de juridiction, qui se fait en figurant des personnes qui jugent. 2°. Signe de feuilles écrites, contenant les jugemens rendus, et de registres où ces juge-

mens sont conservés, et où les trouvent ceux qui en ont besoin. 2°. Signe d'un cabinet à rayons, où sont tous ces registres.

GREFFIER. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'un homme qui a la garde des registres et la clef du lieu où ils sont renfermés.

HISTORIOGRAPHE. 1°. Signe d'événemens remarquables passés et présens. 2°. Signe de les écrire et d'en conserver le récit. 3°. Signe de souverain ou de prince qui choisit, et qui paie l'écrivain.

HÉRAUT. 1°. Signes de guerre et de paix. 2°. Figurer un homme décoré, chargé d'annoncer l'une et l'autre. 3°. Figurer cette solennelle publication, par le signe de chaque partie qui forme le cortége du héraut.

HUISSIER. 1°. Signe d'une grande salle où siégent et jugent des magistrats. 2°. Signe de la porte de cette salle, qu'on appeloit *huis*, autrefois. 3°. Signe de gardien de cette porte. 4°. Signe des fonctions de l'huissier, qui sont d'introduire les personnes citées, et de leur apporter leurs citations. 5°. Signe de sa décoration.

IMPÉRATRICE. 1°. Signe de souveraineté, *voyez* à la page 149. 2°. Signe de la décoration de cette dignité suprême, avec le signe du sexe.

INTENDANT. (Pag. 74).

JUGE. 1°. Signes de criminel, de voleur, d'assassin, d'empoisonneur, d'incendiaire, de faux monnoyeur, de faux témoin, de banqueroutier frauduleux, de débiteur, de détempteur du bien d'autrui, etc. (Ces signes se font en figurant, par gestes, les actions de chacun de ces hommes injustes). 2°. Signe de juge, qui se fait en figurant un homme décoré du costume de son état, qui tient une balance à la main, et qui est censé peser l'action qui lui a été dénoncée, et la comparer avec la loi qui la défend, qui interroge l'accusé et les témoins. 3°. Il condamne ou il absout. La condamnation s'exprime d'un air sévère, en figurant les différentes peines ordinairement infligées aux coupables; et l'absolution, d'un air agréable et riant, en passant la main droite sur le plat de la gauche, comme pour effacer ce qui la salissoit, et pour montrer qu'il n'y reste plus rien. Tous ces signes s'ellipsent, peu à peu, et on les réduit à ceux qui sont essentiels, et qui caractérisent l'accusé, le juge, la condamnation et le pardon.

JUGE SOUVERAIN. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Figurer un jugement absolu qui s'exécute sans appel : et cette pantomime se fait en figurant un second tribunal supérieur, et en accompagnant ce signe de celui de la négation.

Juge de paix. 1°. Figurer un juge, et le premier, dans l'ordre du recours de la plainte, en ajoutant le signe de conciliation. 2°. Ce signe se fait en figurant deux personnes se disputant quelque droit à une propriété, et allant ensemble et de bonne amitié, à un arbitre à qui ils exposent leurs prétentions. 3°. Le juge les accueille avec bonté, les écoute, décide, et les renvoie contens.

Landgrave. 1°. Signe de juge. 2°. Signe d'Allemagne. 3°. Signe de souverain, en observant que c'est anciennement que le landgrave étoit juge, et que c'est aujourd'hui le souverain d'un pays.

Landgraviat. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe du pays gouverné par un landgrave.

Législateur. 1°. Signe de loi, expression de la volonté souveraine, qui commande et qui défend. 2°. Signe d'un homme qui fait les lois, ou seul, quand il est souverain, ou conjointement avec d'autres, quand ils en ont reçu l'ordre et la faculté de celui qui a le droit de les faire. 3°. Ajouter, pour plus grande clarté, le signe du costume du juge.

Lieutenant. 1°. Signe d'une fonction publique quelconque, et pour généraliser cette

idée, faire le signe de plusieurs fonctions (comme on doit le faire pour toutes les idées générales). 2°. Signe de l'homme chargé de remplir cette fonction. 3°. Signe d'absence, accompagné du signe de remplacement.

LIEUTENANT DE ROI. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe de roi remplacé.

LIEUTENANT GÉNÉRAL DE POLICE. 1°. Signe de lieutenant. 2°. Signe de police (pag. 163). 3°. Signe de général.

LIEUTENANT (dans un régiment). 1°. Signes de soldat, de régiment, de compagnie, de capitaine. 2°. Signe de remplacement. 3°. Signe de l'uniforme et de la décoration particulière à ce grade.

LOUVETIER. 1°. Signe de loup. 2°. Signe de la chasse qu'on lui fait, et de tout ce qui sert à cette chasse. 3°. Figurer l'officier qui commande à tous ceux qui la font.

MAGISTRAT. 1°. Signes de peuple et de police. 2°. Signe de celui qui a autorité sur le peuple, et qui exerce sa juridiction sur lui : le signe de peuple se compose du signe de chaque condition ou rang de la société; ainsi on fait le signe de chaque rang, de chaque science, de chaque art libéral, de chaque art mécanique ou métier, en figurant, par gestes, tous ceux qui les exercent :

cent : le signe de police se trouve, pag. 143; le signe d'autorité est celui de la puissance qui commande ou qui défend, qui surveille et qui punit. On ajoute à tous ces signes celui de juge, car il y a jugement dans presque tous les actes du magistrat.

MAGISTRAT DE SURETÉ. 1°. Tous les signes de juge de paix. 2°. Signe d'officier de police.

MAIRE. 1°. Signe de commune. 2°. Signes de tous les actes nécessaires à chaque citoyen, pour jouir, dans le lieu de sa résidence, des droits de société, tels que les certificats de vie et de résidence, les actes de naissance, de mariage, etc. 3°. Signe du costume de maire.

ADJOINT AU MAIRE. 1°. Tous les signes de maire. 2°. Signe d'adjoint, qui est un signe d'association aux mêmes fonctions. 3°. Signe de remplaçant, avec le signe du costume.

GRAND-MAÎTRE DES CÉRÉMONIES. 1°. Signes d'empereur, de roi, ou de tout autre souverain. 2°. Figurer les diverses fonctions attachées à cette dignité, telles que celle d'obtenir du souverain, pour une députation quelconque, la faculté de le voir et de lui rendre ses hommages; d'accompagner le souverain dans les cérémonies d'éclat, etc. 3°. Signe de son costume.

MAÎTRE DES REQUÊTES. 1°. Signe de conseil

d'Etat. 2°. Signes de députations, de demandes, de requêtes. 3°. Figurer ceux qui les reçoivent, qui les examinent, qui en font le rapport.

MARÉCHAL D'EMPIRE. 1°. Signe d'empire. 2°. Signe de grand-officier, commandant les armées.

MARQUIS. 1°. Signes de duc et de comte. 2°. Figurer que le marquis est au-dessous du duc et au-dessus du comte, qu'il possède une terre considérable, et qu'il y jouit de grands priviléges.

MARQUISAT. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe de terre fort étendue où s'exercent les droits du marquis.

MATELOT. 1°. Signes de rivière, de fleuve, de mer. 2°. Signes de barque, de chaloupe, de navire, de vaisseau. 3°. Figurer un homme qui sert à la conduite, à la manœuvre du vaisseau, sous les ordres du pilote.

MINEUR. 1°. Signes de père, de mère et d'enfans, au-dessous de vingt et un ans. 2°. Figurer ces enfans désirant de vendre leurs propriétés pour en acheter d'autres, et le refus des vendeurs et des acheteurs de traiter avec eux, à raison de leur âge.

MINISTRE. 1°. Signe de gouvernement (pag. 153). 2°. Figurer l'action d'administrer, de gou-

verner, de soigner les principales affaires d'un Etat. On emploie une pantomime qui imite la conduite d'un ministre recevant les dépêches, les observations de ses subordonnés, travaillant avec ses commis, signant les lettres, prenant des arrêtés, surveillant, commandant ce qui est expédient, et défendant ce qui est nuisible.

MINISTRE (secrétaire d'Etat). 1°. Tous les signes précédens, ou du moins les principaux. 2°. Figurer celui qui contresigne les actes du gouvernement qui expriment la volonté immédiate du souverain, tels que les décrets, les lettres de souverain à souverain, etc.

MINISTRE DE L'INTÉRIEUR. 1°. Tous les signes de ministre. 2°. Les signes des diverses attributions de ce ministère, comme les préfectures, l'agriculture, et tout ce qui en dépend, les subsistances, le commerce, les arts et les manufactures, les hôpitaux, les prisons, considérées comme bâtimens, les sciences et les beaux arts. 3°. Signe du costume.

GRAND JUGE ou MINISTRE DE LA JUSTICE. 1°. Tous les signes de ministre. 2°. Signes des attributions de ce ministère, telles que la correspondance avec les cours de justice de l'empire, en figurant l'action de répondre aux lettres de tous les juges, et l'action de leur écrire

pour les avertir de ce qu'ils doivent faire, et les reprendre quand ils ont mal fait, ou quand ils n'ont pas fait; l'action de surveiller les juges et officiers de paix; de faire au souverain le rapport des demandes de grâce pour des crimes commis, et des condamnations portées; d'envoyer les lois et les décrets, les proclamations et les réglemens aux cours de justice des départemens.

MINISTRE DES FINANCES. 1°. Tous les signes de ministre. 2°. Signes des lois et décrets qui ordonnent le paiement de toutes les contributions. Signes des douanes, des postes aux lettres et aux chevaux, de la loterie, des monnoies, des forêts, des droits réunis, des octrois et des pensions civiles et ecclésiastiques.

MINISTRE DU TRÉSOR PUBLIC. 1°. Tous les signes de ministre. 2°. Signe de la distribution des fonds aux autres ministres, et pour le paiement des pensions.

MINISTRE DE LA MARINE. 1°. Tous les signes de ministre. 2°. Signes de mer, de vaisseaux, de troupes envoyées aux colonies pour les garder, des ports de mer, de leur police, de la construction de toute espèce de bâtimens flottans.

MINISTRE DE LA GUERRE. 1°. Tous les signes de ministre. 2°. Signes des attributions de ce mi-

nistère, telles que la fourniture de toutes les sortes d'armes dont il faut faire les signes; des vivres, des lits militaires, fourrages, remontes. 3°. Et plus que tout cela, les signes de guerre, de victoires, etc.

MINISTRE DES RELATIONS EXTÉRIEURES. 1°. Tous les signes de ministre. 2°. Signes de tous les ambassadeurs étrangers, en écrivant, par l'alphabet manuel, le nom de chaque puissance. 3°. Figurer une communication continuelle et intime de ce ministre avec tous ces ambassadeurs.

MINISTRE DE LA POLICE GÉNÉRALE. 1°. Tous les signes de ministre. 2°. Figurer tout ce qui peut troubler l'ordre public. 3°. Surveillance active et générale qui contient les perturbateurs, et qui prévient les délits.

MONARQUE. 1°. Signe de souverain qui gouverne seul un grand Etat, un pays fort étendu; qui commande tout ce qui peut contribuer à sa prospérité, et qui défend ce qui peut lui nuire. Le premier signe se tire de l'étymologie même des mots *super omnes*, au-dessus de tous; le signe de commander et de défendre; le signe de prospérité, qui est le même que celui de bonheur; celui de nuire se fait comme celui d'ennemi et de mal, en opposant les deux index entr'eux.

MONARCHIE. 1°. Signe de monarque. 2°. Signe d'un grand Etat où règne un seul souverain.

MONNOIE. 1°. Signes de pièces de métal, de fonte et de billon, marquées au coin et aux armes d'un prince, ou d'un Etat souverain, qui servent de prix commun à tout ce qui se consomme. 2°. Signe de compter ces pièces dans la main gauche avec la droite, en y ajoutant le signe de valeur, par le rapprochement des deux index, qui marque l'égalité.

NOTAIRE. 1°. Signes de toutes sortes de contrats, de vente, de prêt, de don ou donation, d'échange, de mariage, de testament, etc. : on figure, par gestes, toutes les opérations qui se font par chacun de ces contrats. 3°. On les termine en figurant un homme qui les écrit et qui en délivre des copies.

NOTARIAT. Tous les signes précédens, en supprimant le troisième.

OFFICIER (d'armée). Signes de lieutenant, page 158.

OFFICIER DE JUSTICE. 1°. Signe de justice, en figurant la balance d'une main et le glaive de l'autre. 2°. Figurer un homme vêtu de noir et en robe de palais, avec une ceinture de couleur.

OFFICIER DE POLICE. 1°. Signe de police, pages 143 et 163. 2°. Figurer un homme qui cache

le signe de ses fonctions, et qui ne le montre qu'à ceux qui méconnoîtroient son ministère.

Officier des forêts. 1°. Signe de forêts et de grands bois. 2°. Figurer un homme qui commande aux gardes qui veillent à leur conservation, et qui a un costume particulier.

Officier de la monnoie. 1°. Signes de monnoies. 2°. Figurer un homme qui surveille les travaux des ouvriers. 3°. Signe de son costume.

Page. *Voyez* page 75.

Pair. Dignité, dans l'ancienne monarchie, qui étoit héréditaire dans quelques-unes des premières familles de l'Etat, et on appeloit celui qui en étoit revêtu, *pair de France*. C'étoit de grands seigneurs qui marchoient presque les *égaux* du souverain; aussi les appeloit-on *pairs*, de *pares*, mot latin qui signifie *égaux*. En voici les signes : 1°. Signe de grands seigneurs, décorés du cordon bleu et de la plaque du Saint-Esprit. 2°. Rapprochement des deux index. 3°. Signe de souverain; marquer qu'il les appeloit ses *pairs*, et qu'ils rendoient la justice avec lui.

Pairie. Tous les signes précédens, en ajoutant celui d'une grande terre qui donnoit à celui qui en étoit le propriétaire, la dignité de pair.

Palais (grand et magnifique hôtel). Signe

d'hôtel, en ajoutant le signe de prince, et ce dernier est à la page 168.

PANETIER. 1°. Signe de pain. 2°. Figurer un homme décoré, et occupant une charge à la cour, qui est censé pourvoir à la provision du pain dont se nourrit le prince : si on ajoute le mot *grand* à ce mot, on en ajoute aussi le signe.

PÊCHEUR. 1°. Signe de poisson, comme à la page 80. 2°. Signes de filet, d'épervier, de ligne armée d'un hameçon. 3°. Figurer l'action de jeter le filet, ainsi que la ligne, de prendre du poisson dont on imite les mouvemens et la natation. 4°. Signe de celui qui le prend et qui le vend.

PILOTE. 1°. Signe de vaisseau, en figurant tout ce qui le compose. 2°. Figurer celui qui commande aux matelots, et qui préside à la manœuvre.

PIONNIER. 1°. Signe d'armée. 2°. Figurer l'action d'applanir les chemins, de creuser des lignes et des tranchées.

PLÉNIPOTENTIAIRE. 1°. Signe de souverain. 2°. Figurer l'action d'envoyer un homme à qui il donne un grand pouvoir pour traiter avec un autre souverain d'affaires importantes.

PORTE-ENSEIGNE. 1°. Signe d'une compagnie

de soldats. 2°. Signe d'étendart ou de drapeau. 3°. Signe du soldat qui le porte.

PORTE-ÉTENDART. Tous les signes du précédent.

PRÉFECTURE. 1°. Signe d'une petite portion de la France, administrée par un magistrat, supérieur aux maires des communes. 2°. Figurer, par gestes, les diverses fonctions d'un préfet. 3°. Distinguer la préfecture de territoire, de l'hôtel qu'occupe le préfet, et de la dignité dont il est revêtu, par des gestes particuliers à chacune.

PRÉFET. Tous les signes précédens, en ajoutant, pour troisième signe, le costume du préfet.

PRÉFET DE POLICE. 1°. Signe de police, comme aux pages 143 et 163. 2°. Figurer un magistrat supérieur, marchant presque l'égal du ministre de la police générale.

PRÉSIDENT. 1°. Figurer un corps quelconque, une assemblée, soit de législateurs, soit de tribuns, soit de conseillers d'Etat, soit de sénateurs, soit de savans. 2°. Figurer un d'entr'eux, choisi par tous, qui fait les propositions à l'assemblée, qui recueille les voix, et qui proclame le résultat des délibérations : cela se fait par gestes et par une pantomime naturelle et facile à imaginer; on ajoute le signe de premier,

qui se fait comme à la page 149, au 5eme n°, quand on veut exprimer, *premier président.*

PRINCE. 1°. Signe de souverain, comme à la page 172. 2°. Figurer le mariage d'un souverain, et la naissance de ses enfans. 3°. Ajouter le signe de premier, en faisant partir la main droite, qui fait ce signe de la partie supérieure de la tête. 4°. Signes indiqués par l'étymologie du mot.

PRINCE ROYAL. 1°. Tous les signes précédens, en ajoutant le signe de *royal,* qui se fait en figurant un grand cordon qui, placé sur l'épaule gauche, embrasse le corps, jusqu'à la hanche droite, en forme de bandoulière, ou en sautoir. 2°. Le signe de couronne sur la tête. 3°. Les signes de commandement et de souveraineté, en figurant la monnoie qui porte l'empreinte royale, l'envoi des ambassadeurs; et terminer par le signe de l'adjectif, qui se fait en frappant doucement le dos de la main gauche du plat de la main droite.

PRINCE IMPÉRIAL. 1°. Tous les signes précédens, et au lieu du signe de *royal*, faire le signe d'*impérial*, en faisant d'abord le signe de *royal,* et en ajoutant un signe qui marque la supériorité: ce qui se fait, en élevant la main qui a fait tous les autres signes, au-dessus de la tête.

PRINCESSE. Tous les signes précédens, avec celui du sexe.

PRINCIPAUTÉ. Tous les signes de prince, et ajouter le signe d'une grande étendue de pays ou celui de la dignité ; et ce dernier signe se fait en niant de la principauté le sexe qu'on a affirmé du prince et de la princesse.

PROCUREUR. 1°. Signes de justice et de juges. 2°. Figurer celui qui prépare à un tribunal les causes qu'il doit juger, et qui les donne à l'avocat : ces signes se font par une pantomime qui représente le rôle que joue le procureur à l'égard des huissiers, à qui il donne des exploits à signifier ; on représente aussi son costume, et on le distingue de l'avocat, par son silence et ses écritures.

PROCUREUR IMPÉRIAL. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'empire, avec le caractère de l'adjectif.

QUARTIER-MAÎTRE. 1°. Signe de soldats formant un régiment. 2°. Signe de la caisse où l'on tient en réserve l'argent nécessaire aux besoins de la troupe.

RECEVEUR. 1°. Signes d'argent monnoyé, soit en or, soit en argent, soit en billets. 2°. Figurer l'action de recevoir des sommes, d'en tenir note sur des livres de compte, et de renfermer dans une caisse et l'argent et le livre.

RECEVEUR DES CONTRIBUTIONS. 1°. Signe

de gouvernement, page 153. 2°. Signe des dépenses à faire pour toutes les parties d'administration (et pour être bien compris, figurer, par gestes, chaque objet de dépense, tels que la religion et ses ministres, l'ordre judiciaire, les hôpitaux, l'instruction publique, les subsistances, la guerre, etc.). 3°. Figurer la nécessité de fournir à toutes ces dépenses : le signe de *nécessité* se fait comme celui de *devoir*, exprimé quelquefois par *il faut*, en dirigeant, avec vivacité et plusieurs fois, l'index vers la terre; et pour achever la proposition, on fait le signe de compter de l'argent. 3°. Signe de recevoir.

RECEVEUR DE CONSIGNATIONS. 1°. Signe du juge qui ordonne la remise d'une somme. 2°. Signe d'un bureau où la somme doit être comptée et conservée en dépôt. 3°. Signe du receveur.

RÉGENT. 1°. Signe de souverain. 2°. Figurer sa mort ou son impuissance à l'égard du gouvernement de l'Etat. 3°. Figurer une assemblée composée de personnes notables, qui nomment un régent ou gouverneur, à la place du souverain, mort ou déclaré incapable : tous les signes de cette pantomime peuvent, en s'ellipsant, se réduire aux suivans : 1°. Signe de souverain, mort. 2°. Signe de notables. 3°. Signe du choix d'un

gouverneur à la place du mort ou de l'incapable. 4°. Signe du gouverneur choisi.

RÉGENCE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. On omettra le quatrième signe.

REINE. Signe de roi, *voyez* au mot *souverain*, page 172, avec le signe du sexe.

RÉPUBLIQUE. Tous les signes de gouvernement démocratique, *voyez* pages 150 et 154, à l'exception du mot *gouvernement.*

ROI. *V.* à la pag. 172, en ajoutant le signe de la décoration du premier ordre militaire de l'Etat.

ROYAUME. Tous les signes de roi, à l'exception du dernier signe.

SECRÉTAIRE. Signes de lettres reçues et de lettres répondues.

SECRÉTAIRE D'ETAT. Tous les signes du précédent, avec le signe de ministre.

SECRÉTARIAT. Tous les signes du précédent, avec le signe du cabinet où se fait la correspondance.

SEIGNEUR. 1°. Signe d'un homme noble et constitué en dignité; il se fait en s'inclinant devant celui qu'on suppose devant soi. 2°. On accompagne ce signe d'un geste de la main droite, qui annonce que celui devant qui on s'incline est grand et digne d'honneur.

GRAND SEIGNEUR. 1°. Tous les signes du pré-

cédent. 2°. On s'incline plus profondément, et on exprime par le geste que le grand seigneur est au-dessus du seigneur ordinaire.

Sénateur. 1°. Signe de vieillard, appelé par le chef de l'Etat à une des premières places de l'empire, pour en conserver les constitutions et les lois, et pour choisir les législateurs et les tribuns : tout celá s'exprime par une pantomime, dont les signes principaux sont les suivans : 1°. Vieillard. 2°. L'empereur le choisissant. 3°. Le sénateur conservant les constitutions. 4°. Le sénateur choisissant les législateurs et les tribuns.

Sénat. 1°. Tous les signes précédens. 2°. Figurer l'assemblée des sénateurs.

Sergent. 1°. Signe de soldat. 2°. Signe de sergent, par celui de la décoration qui le distingue, et par le signe d'officier, en ajoutant un signe d'infériorité.

Soldat. 1°. Signes des armes et de l'habit d'un soldat. 2°. Signe d'un homme ainsi revêtu et ainsi armé.

Sous-officier. 1°. Signe d'officier, *voyez* à la page 158. 2°. Signe d'infériorité.

Sous-préfet. 1°. Signe de préfet. *Voyez* à la page 167. 2°. Signe d'infériorité.

Souverain. 1°. Signe d'un Etat d'une grande étendue. 2°. Signes des principaux corps de cet

Etat : ecclésiastiques, religieux et civils ; judiciaire, comprenant les différentes cours de justice ; militaire, comprenant toute l'armée de terre et de mer ; les établissemens d'instruction publique, comprenant les anciens colléges, connus actuellement sous le nom de *lycées*, et les maisons d'éducation. 3°. Figurer un homme gouvernant tous ces différens corps, à l'imitation de la Providence qui gouverne le monde ; qui fait battre monnoie à son coin et en son nom ; qui envoie des ambassadeurs et qui en reçoit ; qui fait la guerre et la paix, et au nom duquel la justice publique est rendue ; qui est dans l'Etat et pour l'Etat ce qu'un père est dans sa famille et pour sa famille.

TAMBOUR. 1°. Signe de soldat qui marche en battant le tambour. 2°. On figure cette action comme si les deux mains qui l'imitent étoient armées de baguettes.

TRÉSORIER. *Voyez* à la page 138, pour les premier et second signes, et supprimez les troisième et quatrième signes, qui ne conviennent qu'à l'archi-trésorier.

TRÉSORERIE. 1°. Signe de trésor, *voyez* à la page 138. 2°. Signe d'un grand hôtel. 3°. Figurer le ministre qui habite cet hôtel, conservateur du trésor.

Tribun. 1°. Signe d'un corps composé de cinquante personnes, dont il faut décrire le costume : c'est un habit brodé en argent, etc. 2°. Figurer leurs fonctions, en les représentant discutant les projets de lois envoyés par le souverain. 3°. Figurer aussi l'action d'aller les discuter au corps législatif, qui les approuve ou les rejette, au scrutin secret : on trouvera aux mots *juge*, *législateur*, *souverain*, une partie des signes qu'exige la définition du mot Tribun.

Tribunal. 1°. Signe de plusieurs juges réunis en un même lieu, représentés assis sur des siéges plus élevés que ceux du public. 2°. Figurer que ce qui forme le tribunal n'est pas le lieu de la réunion, mais la réunion elle-même ; que ce mot se prend donc dans un sens d'analogie, de comparaison et de figure, et non au sens propre : c'est ici surtout qu'il faut tout attendre d'une pantomime exacte et parfaitement représentative des personnes et des choses.

Tribunat. 1°. Signe de tribuns en fonctions et en activité. 2°. Figurer leur réunion, de la même manière qu'on figure celle des juges, quand on veut exprimer le mot *tribunal*.

Trompette. 1°. Figurer une trompette, en représentant un long tuyau d'airain ou d'autre métal. 2°. Figurer l'action d'en sonner, aux réjouissances

jouissances publiques, et à la guerre, à la tête de la cavalerie. 3°. Figurer un soldat à cheval, sonnant de cet instrument.

VENEUR. 1°. Signe de chiens courans. 2°. Figurer ces chiens chassant. 3°. Figurer celui qui les dirige à la chasse.

GRAND VENEUR. 1°. Tous les signes précédens. 2°. Figurer un grand dignitaire de l'empire qui commande à tous les veneurs, et qui règle toute la vénerie d'un grand prince : tout ceci suppose la connoissance des mots *empire*, *dignitaire*, *vénerie*, *chasse* ; car les signes de tous ces mots doivent entrer dans celui de *grand veneur*.

VÉNERIE. 1°. Signes de plusieurs bêtes fauves, telles que le loup, le renard, le sanglier, etc. 2°. Signes de chiens courans, dont il faut représenter, par signes, la taille, les longues oreilles, la marche, la course, etc. 3°. Figurer la chasse de ces bêtes fauves, faite par ces chiens, avec le signe d'art.

*Vice-amiral*, *vice-amirauté*, *vice-bailly*, *vice-chancelier*, *vice-gérent*, *vice-roi*, *vice-président*, *vicomte*, *vicomtesse*. Les premiers signes de chacun de ces mots sont ceux de la dernière partie de ces mots ; et le dernier signe est celui de la première partie. Ainsi, par exem-

ple, pour VICE-AMIRAL, on fait tous les signes d'*amiral*, et ensuite le signe de *vice*, qui est un mot pris du latin, et qui signifie *place;* comme si l'on disoit : Le vice-amiral *tient la place* ou *remplit les fonctions* de l'amiral : ainsi tous les signes de chacun de ces mots se réduisent à ceux-ci : 1°. Signe d'amiral, ou de bailly, ou de chancelier, etc. 2°. Signe de place. 3°. Signe d'occupant. Ces deux derniers signes se font en avançant la main droite, à plat, devant soi ; en retirant cette même main, et en mettant la gauche à sa place.

VOYER. 1°. Signes de chemins et de rues. 2°. Figurer l'action de faire réparer les uns et de faire aligner les autres.

## *TITRES.*

ALTESSE. Signe de grand, en élevant la main droite un peu au-dessus de la tête, avec un signe de respect, qui se fait en baissant la tête à mesure qu'on élève la main.

ALTESSE IMPÉRIALE. Les signes précédens, en ajoutant le signe d'empereur, dont on fait un adjectif féminin. *Voyez* à la seconde partie de cet ouvrage, où l'on traite de la partie grammaticale, la manière de faire ce dernier signe.

ALTESSE ROYALE. Les signes précédens, en

ajoutant le signe de roi à la place du signe d'empereur, dont on fait un adjectif féminin.

ALTESSE SÉRÉNISSIME. Les signes précédens, en ajoutant le signe de prince, dont on fait un adjectif.

ALTESSE ÉMINENTISSIME. Tous les signes précédens, en ajoutant le signe de prince et celui d'ecclésiastique.

EMINENCE. 1°. Signe de cardinal, en figurant le costume de cette dignité, qui consiste à être vêtu de rouge, comme les évêques et les prélats le sont de violet, et les prêtres de noir. 2°. On ajoute un signe de respect pour caractériser le mot éminence, et pour le distinguer de celui de cardinal.

EXCELLENCE. 1°. Signes d'ambassadeur et de ministre, en figurant le costume de cette auguste place, qui consiste à porter un habit bleu, françois, à grande broderie en argent. 2°. On ajoute, comme pour le précédent, un signe de respect, pour conserver au mot *excellence* son caractère de titre d'honneur, et pour le distinguer du mot *ministre*.

HAUTESSE. 1°. Signe du Grand-Seigneur ou empereur de Constantinople, qui se fait en figurant le costume turc. 2°. On y ajoute le signe de souverain. 3°. On l'accompagne d'un signe de

respect qui sert à conserver à ce mot son caractère de titre d'honneur, et à le distinguer de tout autre mot.

MAJESTÉ. 1°. Signe d'empereur et de roi (pages 149 et 171), l'accompagnant d'un signe de respect qui indique que c'est un titre d'honneur qu'on défère, et non une simple qualité qu'on énonce. 2°. Ce signe est, à la fois, et celui de la main, qui forme un petit arc de cercle, en s'élevant, des yeux au-dessus de la tête, et celui de la tête qui s'incline profondément, quand les yeux se baissent.

SAINTETÉ. 1°. Signe du pape, successeur de S. Pierre, vicaire de Jésus-Christ sur la terre: on figure ses vêtemens blancs, sa tiare, sa primauté au-dessus de tous les évêques, dont il faut aussi faire les signes. 2°. Un signe de respect profond, en fléchissant un genou devant le pape qu'on suppose devant soi, est le signe de ce titre d'honneur qu'on lui donne.

## *TERMES DE GUERRE.*

ARMÉE. 1°. Signes de soldats et d'officiers de tout grade, qu'on figure avec leur uniforme et leurs armes. 2°. Signe d'un grand nombre de soldats qui occupent une vaste étendue de pays.

Armée de terre. Tous les signes précédens : on y ajoute le signe de marcher, les uns à pied, et les autres à cheval.

Armée navale. 1°. Tous les signes d'armée, page 178. 2°. Signes des vaisseaux qui servent à la transporter.

Armée de réserve. 1°. Tous les signes d'armée. 2°. Signe de laisser cette armée dans des cantonnemens, et inactive.

Artillerie. 1°. Signes de canons, de mortiers et de bombes. 2°. Figurer, par gestes, leur destination et l'emploi qu'on en fait.

Bande. 1°. Signe de plusieurs hommes de guerre qui vont ensemble et de compagnie. 2°. Figurer leur uniforme, leurs armes, et leur marche.

Bataillon. Figurer six à sept cents hommes, rangés ensemble et en ordre de bataille, disposés à combattre, et marchant à l'ennemi.

Brigade. 1°. Figurer plusieurs bataillons, et par conséquent, tous les signes précédens, avec le signe de plusieurs, répété plusieurs fois. 2°. Signe d'officier qui les commande tous.

Camp. 1°. Signe d'une certaine étendue de terrain, tout nu, dans une vaste campagne. 2°. Signe de soldats formant une armée, ou une grande partie d'une armée. 3°. Figurer des tentes et tout l'équipage de soldats armés.

CAMP VOLANT. 1°. Les signes précédens. 2°. Signe de régimens de cavalerie, destinés à faire des courses et des attaques imprévues sur l'ennemi.

AIDE DE CAMP. 1°. Signe de général d'armée. 2°. Signe d'officier, marchant à ses côtés et à sa suite. 3°. Le figurer portant partout les ordres du général. 4°. Figurer le costume qui appartient à ce grade.

CAVALERIE. 1°. Signe de soldats, montés, chacun sur son cheval. 2°. Figurer les diverses évolutions d'un cavalier.

COMPAGNIE. 1°. Signe de soldats, au nombre de cent. 2°. Figurer les divers grades de ceux qui forment une compagnie.

COMPAGNIE D'INFANTERIE. 1°. Tous les signes précédens. 2°. Signe de soldats à pied.

COMPAGNIE DE CAVALERIE. 1°. Tous les signes précédens. 2°. Signe de soldats à cheval.

CORPS D'ARMÉE OU ARMÉE ENTIÈRE. 1°. Signe de soldats. 2°. Figurer toutes les armes, de cavalerie, d'infanterie et de dragons, et tous les grades de ceux qui composent l'armée.

CORPS DE GARDE. 1°. Signe de soldats réunis en un lieu qu'il faut décrire par signes, et où sont des lits de planches en talus. 2°. Figurer un d'entr'eux, armé, se promenant le long de ce pe-

tit bâtiment où sont réunis ses camarades. 3°. Figurer la guérite où il se tient dans le temps de pluie, et enfin tout ce qui caractérise et qui distingue de toute autre habitation le lieu appelé *corps de garde*.

DÉTACHEMENT. 1°. Signe d'un corps de gens armés. 2°. Signe d'un moindre nombre tiré de ce corps-là. 3°. Figurer l'intention secrète de les employer à quelqu'attaque, ou à quelque défense.

DIVISION. 1°. Signe d'une partie d'armée, campée en ordre de bataille. 2°. Signe de l'officier-général qui la commande.

ESCADRE. Signe de plusieurs vaisseaux de guerre, sous le commandement d'un seul et même chef.

ESCADRON. 1°. Signe de soldats de cavalerie, au nombre de quatre compagnies. 2°. Figurer chaque compagnie en montrant sur les doigts des deux mains le nombre de soldats qui la composent, et en faisant les signes des divers grades d'officiers qui la commandent. Les signes sont donc les suivans : 1°. Celui de soldats armés et à cheval, au nombre de quatre cents. 2°. Les signes de capitaine, de lieutenant, etc., désignés par leur décoration et leurs fonctions.

ESCORTE. 1°. Signes de munitions de guerre et

de vivres envoyés, ou à une ville assiégée, ou à des troupes campées et destinées à l'attaquer. 2°. Signe de soldats en assez grand nombre pour protéger ce convoi et le préserver de toute attaque. Tout cela se figure par une pantomime qui représente des chariots qui servent au transport, des ennemis qui attaquent, et des soldats d'escorte qui protègent.

File. Figurer une rangée de soldats, disposés, les uns derrière les autres, sur une même ligne : c'est encore d'une manière mimique, comme si les soldats étoient là, que cela se représente, la main gauche indiquant le premier soldat, la main droite le second, et répétant ces mêmes signes, pour peindre aux yeux ce qu'exprime le mot.

Demi-file. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'un tout, en montrant les deux mains réunies et dont on fait un tout, par cette réunion. 3°. On désunit les deux mains, et on n'en montre qu'une, comme si on avoit divisé les deux mains en deux parties; c'est le signe de moitié ou de demi. 4°. On représente encore, par signes, un bataillon qui s'ouvre, et qui marche par demi-file.

Chef de file. 1°. Tous les signes de *file*. 2°. Signe de celui qui marche à la tête et le

premier : ce signe se fait, la main droite fermée, le pouce seulement élevé, et la main figurant, en allant de droite à gauche, la marche de quelqu'un qui précède un nombre de personnes qui marchent comme lui et après lui.

FLOTTE. 1°. Figurer un nombre considérable de vaisseaux qui vont ensemble, soit pour le commerce, soit pour la guerre. 2°. On figure, par gestes, tout ce qui appartient à un vaisseau, soit sa forme, soit ses mâts, ses voiles, ses cordages, enfin tout ce qu'il lui faut pour la navigation.

GARDE. 1°. Signe de soldats armés, placés aux différens postes d'un château, d'un palais, d'une ville. 2°. Figurer ces postes et la manière dont ils sont occupés et gardés.

AVANT-GARDE. Signe de soldats armés qui précèdent l'armée, et qui se tiennent sur les devans.

ARRIÈRE-GARDE. Signe de soldats armés qui se tiennent sur les derrières de l'armée.

INFANTERIE. Signe de soldats qui combattent, à pied.

LIGNE. 1°. Signe d'armée, ou d'un bataillon, ou d'un régiment. 2°. On figure plusieurs rangs, qu'on trace devant soi comme des lignes. 3°. On

dispose ainsi le campement, la marche et l'ordre des combattans.

PARADE. 1°. On représente une vaste place où l'on figure des soldats formant plusieurs compagnies, plusieurs régimens, plusieurs bataillons, plusieurs escadrons, d'infanterie et de cavalerie. 2°. On figure la manœuvre et les différentes évolutions de tous ces corps divers. 3°. On représente le souverain ou le général présidant à toutes les diverses opérations, et parcourant les rangs.

RANG. 1°. Signe de soldats formant, ou une armée, ou un bataillon, etc., ou même un régiment, ou une compagnie. 2°. On figure plusieurs lignes, en montrant qu'elles se forment du dernier soldat au premier, ou de la queue à la tête, au lieu que le rang est de flanc en flanc. 3°. On détermine cette différence par gestes.

RÉGIMENT. 1°. Signe de soldats, divisés en plusieurs compagnies. 2°. Signe de l'état-major, en figurant tous les chefs dont il se compose, et l'on distingue chacun d'eux par sa décoration, et principalement par l'épaulette, la ceinture et la broderie de l'habit.

TROUPE. Signe de soldats de tous les grades.

## *DIGNITÉS, FONCTIONS, TERMES ECCLÉSIASTIQUES ET MONASTIQUES.*

ABBÉ. 1°. Signes de religieux bénédictins, bernardins, prémontrés, génovéfains, chancelladois, etc., en rappelant le costume de chacun de ces ordres. 2°. Signe du chef, en figurant la croix d'or qu'il porte, à la manière des évêques. 3°. Le signe du sexe, pour distinguer les abbesses des abbés.

ABBAYE. Tous les signes du précédent, en substituant au troisième celui de couvent ou de grande maison qui est habitée par des religieux.

ABBÉ RÉGULIER. Tous les signes du précédent, en ajoutant le costume des religieux.

ABBÉ SÉCULIER OU COMMENDATAIRE. Tous les signes du précédent, à l'exception du dernier, et même du second, attendu qu'un abbé séculier est sans fonction.

APÔTRE. 1°. Signe du nombre de douze, en montrant tous les doigts, et puis fermant les deux mains, et montrant le pouce et l'index de la main droite. 2°. Figurer Jésus-Christ, par le signe des deux mains percées et attachées à la croix, et puis par le signe de Sauveur, qui se fait en exprimant, par gestes, qu'on retire quelqu'un d'un

profond abîme, et qu'on l'envoie au ciel. 3°. Figurer ce divin crucifié, instruisant les douze apôtres, et les envoyant prêcher et baptiser par toute la terre.

Apostolat. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Ajouter que c'est la dignité qu'on désigne et non la personne, ce qui se fait en revenant au signe des douze apôtres, en ajoutant le signe de négation; et la négation des personnes dont on a décrit la mission sert d'affirmation à la dignité, et devient le signe d'*apostolat*.

Archevêque. 1°. Signe d'évêque (p. 196). 2°. Signe de chef de plusieurs évêques qui sont dans la métropole de l'archevêque. 3°. Le signe de métropole est celui de ville (page 192), et de ville principale ou remarquable.

Archevêché. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe du territoire comprenant plusieurs évêchés. 3°. Signe du territoire ne comprenant que le diocèse de l'archevêque. 4°. Ou s'il s'agit de l'habitation de l'archévêque, signe de palais appartenant à l'archevêque.

Archi-prêtre. 1°. Signe de prêtre (page 202). 2°. Signe de curé (pag. 193). 3°. Signe de chanoine (pag. 188). 4°. Signes de chanoine et de curé, réunis.

Bénéfice. 1°. Signe de tout emploi ecclésias-

tique auquel sont attachés un titre et un revenu annuel, tels sont les archevêchés, les évêchés, les cures, les canonicats, etc. 2°. Signe du revenu.

Chanoine. 1°. Signes d'église et de chœur. 2°. Signes de plusieurs ecclésiastiques, revêtus de l'habit de chanoine, et qui vont, trois fois par jour, à l'église, pour y chanter l'office. 3°. On figure un chœur de cathédrale, un pupitre, des chantres; et pour ne rien confondre, on fait, pour dernier signe, le signe du chanoine qui chante et qui officie.

Bénéficier. 1°. Signes d'un ecclésiastique, prêtre, disant la messe, curé, chanoine, évêque, archevêque. 2°. Figurer les fonctions de chacun de ces états. 3°. Figurer le traitement annuel qu'il reçoit.

Cardinal. 1°. Figurer soixante-douze ecclésiastiques. 2°. Figurer leur costume, qui est pareil à celui des évêques, mais de couleur rouge. 3°. Les représenter réunis, à la mort du pape, dans une maison appelée *Conclave*, pour choisir son successeur: c'est à l'aide de la pantomime que tout ceci se décrit.

Cardinalat. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. On ajoute le signe de la dignité, qui se fait en figurant le cardinal, revêtu de tous

ses habits, avec le signe de négation, comme pour affirmer tous ses attributs, et les considérant seuls et par abstraction, et sans la personne à qui ils conviennent : il faudra faire de même pour toutes les dignités, soit ecclésiastiques, soit civiles, soit militaires.

Carillonneur. 1°. Signes de clocher et de cloches. 2°. Signe de celui qui les sonne. 3°. Figurer la manière de les sonner.

Catéchiste. 1°. Figurer un ecclésiastique en fonction. 2°. Représenter une multitude d'enfans, assis autour de lui et l'écoutant. 3°. Le représenter, un livre à la main, et expliquant les vérités de la religion.

Catéchumène. 1°. Figurer un jeune enfant de l'un ou de l'autre sexe, n'ayant pas encore reçu le baptême, et se préparant à le recevoir, écoutant, pour cela, les instructions sur la religion chrétienne. 2°. Figurer toutes les cérémonies qui précèdent, qui accompagnent, et qui suivent le baptême. 3°. On fait un signe négatif.

Chanoine. Figurer un chœur de cathédrale, et des ecclésiastiques en rochet et camail, y chantant les louanges de Dieu, assistés de chantres et de musiciens.

Chanoine honoraire. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Figurer la remise d'une rétri-

bution annuelle ou traitement, avec un signe négatif.

CHANOINE TITULAIRE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe de traitement annuel, avec affirmation.

CHANTRE. 1°. Signe d'un chœur de cathédrale, de paroisse, d'église, de religieux de l'un et de l'autre sexe, avec un lutrin dans le milieu. 2°. Figurer des chantres, en habit de chœur, chantant au lutrin.

CHAPELLE. 1°. Signe d'un édifice de la forme d'une église, mais beaucoup plus petit. 2°. Figurer sa forme extérieure et intérieure, l'autel, le sanctuaire. 3°. Figurer les divers exercices du culte qu'on y rend à Dieu.

CHAPITRE. Figurer tous les chanoines rassemblés et délibérant ensemble, avec les signes indiqués plus haut.

CHEVECIER. 1°. Signes de chanoine. 2°. Signe de cire d'autel confiée aux soins du chanoine dont la fonction est de la bien conserver, sous le titre de *chevecier*, qui est une dignité dont le signe se fait comme il a été dit plus haut.

CHRÉTIEN. Signes de baptême et de foi en Jésus-Christ. Le premier se fait en figurant l'action de répandre de l'eau sur la tête, en signe de croix, comme on fait quand on baptise. Le

second se fait en baissant la tête, en signe d'affirmation, et en faisant précéder ce signe de celui de Jésus-Christ, qui se fait en montrant aux deux mains, la place des cloux qui les ont percées.

CLERC. 1°. Signe d'ecclésiastique à simple tonsure. 2°. Figurer l'habit long et noir, les cheveux courts, la petite couronne. 3°. Imiter, par gestes, les diverses fonctions qu'il remplit à l'autel.

CLERGÉ. Figurer les différens ordres du clergé, depuis le simple clerc jusqu'au souverain pontife.

COADJUTEUR. 1°. Signe d'évêque, dont les caractères principaux, extérieurs, sont la croix pectorale, la mitre et la crosse. 2°. Signe de remplaçant dans toutes les fonctions de son auguste ministère : et ce signe se fait en remplaçant une main par une autre.

COLLATEUR. 1°. Signe de bénéfice, comme on l'a vu plus haut, au mot *bénéficier*. 2°. Signe de l'action de choisir, pour en jouir, un ecclésiastique qui en paroît digne : on représente cet ecclésiastique, en figurant son costume; sa dignité, par le signe de comparaison de son savoir et de ses vertus, avec la place qu'on lui destine: on ajoute le signe d'approbation ; et on termine cette pantomime en figurant l'action d'écrire l'élection

l'élection qu'on en fait, et la mission qu'on lui donne.

CONCILE. 1°. Signes de tous les ordres de l'église, par le signe de tous les prélats qui sont à la tête de chacun d'eux. 2°. Signe de convocation de tous ces ordres en un même lieu, par le pape. 3°. Signe de l'action de discuter, d'examiner, et de régler tout ce qui convient, ou à l'église entière, si le concile est général; ou à une église particulière, si le concile est national, ou simplement provincial. 4°. Signe de règles ou canons faits par l'assemblée, et proposés comme lois de l'Eglise.

CONCLAVE. 1°. Signe de maison, voyez ce mot (page 30). 2°. Signe de cardinal (page 187) : il faut exprimer que leur nombre est complet. 3°. Signe d'habitation ou de demeure (page 30). 4°. Figurer l'action de procéder à l'élection ou à la nomination du pape qui doit succéder à celui qui est mort. 5°. Cette pantomime a pour signes principaux, les suivans : 1°. Mort du pape. 2°. Maison. 3°. Cardinaux. 4°. Demeurer ou habiter. 5°. Choisir et nommer. 6°. Le nouveau pape présenté à la vénération publique.

CONCLAVISTE. Tous les signes précédens; mais à la place du sixième, on fait le signe d'un ecclésiastique, secrétaire d'un cardinal.

Confrère. 1°. Signe d'une société civile ou religieuse, d'une congrégation ou corporation quelconque, en figurant chaque individu qui appartient à chacune d'elles, par le signe de leur destination, de leurs fonctions, de leurs travaux; les représenter tous comme formant diverses familles, ce qui les rend frères, les uns des autres, et par conséquent, comme frères, mais frères par analogie, ressemblance ou comparaison. 2°. Signe de frères, comme ayant pour mère, la même société, la même congrégation. 3°. Figurer donc des frères, et y ajouter le signe de comparaison, qui se fait en rapprochant les deux mains ouvertes et à plat, et en les regardant l'une et l'autre, comme pour découvrir leur ressemblance et leurs rapports de conformité. 4°. Le signe d'individu.

Confrérie. Tous les signes du précédent, à l'exception du dernier de tous, qui est le quatrième.

Congrégation. 1°. Signe d'une société ecclésiastique ou religieuse, en figurant un costume pareil chez tous ceux qui la composent, et les mêmes travaux, les mêmes devoirs. 2°. Figurer une famille, en faisant entendre que l'une est formée par la nature, et que la congrégation est une famille de choix.

CURÉ. 1°. Figurer une église où se rendent, tous les jours de fête, pour y assister à tous les exercices de piété et de culte public, tous ceux qui font leur demeure dans le rayon de cette église. 2°. Représenter un ecclésiastique qui, à l'imitation des pasteurs, donne la nourriture spirituelle à toutes ces ames, en les instruisant de toutes les vérités de dogme et de morale, nécessaires à leur sanctification. 3°. Et comme l'étole est plus particulièrement la marque de la dignité curiale, on la figure, par gestes. 4°. On représente le curé prêchant avec l'étole, catéchisant les pauvres et les enfans, administrant le sacrement de mariage, la communion pascale, assistant les mourans, et enterrant les morts.

DIACRE. Signe d'ecclésiastique qui a reçu, par son ordination, le droit de chanter l'Evangile à l'office public, d'assister immédiatement le prêtre disant la messe, de placer et de déplacer les saints mystères, d'exposer et de renfermer le saint sacrement. On figure tous ces droits et toutes ces fonctions, en faisant le signe de chacune d'elles; et on termine tous ces signes par celui du diacre, portant l'étole, de gauche à droite.

DIACONAT. Tous les signes du précédent, à l'exception du dernier.

Diocésain. 1°. Signe d'évêque. 2°. Signe de territoire où l'évêque a le droit d'exercer ses fonctions. 3°. Signe d'habitation dans ce territoire.

Diocèse. Tous les signes du précédent, le dernier excepté.

Directeur de conscience. 1°. Signe d'ecclésiastique ou de religieux. 2°. Signes d'un homme et d'une femme qui, en marchant, s'égarent et trébuchent, et qui demandent le véritable et bon chemin. 3°. Signe du même ecclésiastique qui les ramène, les remet sur la route, et règle ou dirige leur marche : tels sont les signes de direction; on y ajoute le signe d'individu savant et pieux, et c'est le signe de directeur.

Doyen. 1°. Signe de société, de compagnie; en figurant tous les membres dont elles sont formées. 2°. En figurant le plus vieux d'entr'eux qui les gouverne moins par l'autorité attachée à l'âge, que par l'ascendant de ses vertus.

Enfant de chœur. 1°. Signes du chœur et de l'autel d'une église. 2°. Signes de tous les ministres employés aux diverses cérémonies du culte, en figurant le costume de chacun. 3°. Figurer de jeunes enfans, en soutane rouge, servant à l'autel, et chantant les litanies et les versets.

Episcopat. 1°. Tous les signes d'évêque, et particulièrement celui de la croix pectorale, de

la mitre et de la crosse. 2°. Signe de la personne, avec négation, qui sert d'affirmation à la dignité.

EVANGILE. 1°. Représenter Jésus-Christ instruisant les hommes, de toutes les vérités nécessaires au salut, appelant les enfans à lui, et les bénissant, guérissant les malades, rendant l'ouïe aux sourds, la parole aux muets, la vue aux aveugles, la vie aux morts; laissant partout, sur son passage, des traces de bienfaisance, et des leçons de morale, dans chacune de ses actions: c'est par la pantomime la plus fidèle qu'un tableau si touchant doit être retracé. 2°. On pourroit, par gestes, figurer chaque action, chaque discours, chaque bienfait, chaque miracle. 3°. Et terminer tous les signes par celui de lettre d'un père à ses enfans, d'un testament qui fait autant de rois qu'il institue de légataires. 4°. Baiser avec respect le livre sacré qui renferme cette alliance céleste: tout ce récit se réduit, peu à peu, à quatre signes d'action.

ÉVANGÉLISTE. 1°. Principaux signes du précédent. 2°. Figurer un des quatre disciples qui, inspirés du Saint-Esprit, nous ont transmis ce récit divin, dont la simplicité est si sublime, dont la morale est si propre à la nature de notre être, et si digne du ciel où sa perfection conduit tous ses observateurs. 3°. Représenter les quatre

évangélistes par le symbole qui distingue chacun d'entr'eux.

Evêque. 1°. Figurer un prince de l'église par le signe qui le caractérise spécialement, c'est d'être un des successeurs des douze apôtres (*voyez* le signe d'apôtre, page 185). 2°. Figurer la crosse, la mitre et la croix pectorale. 3°. Figurer les fonctions principales d'un évêque : de donner la première tonsure, les ordres mineurs, les ordres sacrés, la prétrise, le sacrement de confirmation, et de donner aux prêtres la faculté de prêcher, d'absoudre ou de retenir les péchés, et d'instituer les curés.

Evêché. 1°. Les signes principaux du précédent. 2°. Figurer le palais de la résidence de l'évêque, ou même le territoire où il exerce les augustes fonctions de premier pasteur.

Exorciste. 1°. Figurer un ecclésiastique qui, n'ayant encore reçu que la première tonsure, qui est comme la porte morale de l'église, se présente pour recevoir quatre ordres appelés *petits* ou *mineurs*, celui d'exorciste est un des quatre. 2°. Figurer l'ennemi de notre salut, tel qu'il est représenté dans la Sainte-Ecriture, comme un serpent venimeux qui cherche à donner la mort à notre ame. 3°. Représenter un clerc qui reçoit de l'évêque le droit de chasser de l'ame

des possédés, par des prières et des exorcismes, cet irréconciliable ennemi.

FOSSOYEUR. 1°. Signe d'un mort. 2°. Figurer celui qui creuse la fosse où il doit être enterré. 3°. Représenter les cérémonies de l'église, à cette occasion.

HERMITE. 1°. Figurer la prière et les pénitences extérieures, telles que le jeûne, la retraite et les macérations du corps, le cilice, la ceinture armée de pointes. 2°. Représenter un religieux fuyant le monde et la société, et se condamnant à une retraite absolue, pour y pratiquer, sans gêne, tous ces actes d'une vertu austère; qui compte pour rien la vie présente avec toutes ses jouissances, et pour tout la vie à venir avec ses espérances dont la foi fait autant de réalités. 3°. Figurer une cellule éloignée et cachée dans une caverne, ou dans une forêt, et le costume de ce bon religieux qui la préfère à toutes les habitations commodes que lui offroit la société.

HERMITAGE. Le troisième signe du précédent.

LECTEUR. 1°. Le premier signe d'exorciste (page 196). 2°. Signe des livres de l'ancien et du nouveau Testament. 3°. Représenter un clerc qui, recevant les quatre petits ordres, reçoit le droit de

les lire dans les assemblées publiques des fidèles.

Légat. 1°. Signe du souverain pontife, en figurant chacun de ses grands priviléges et de ses augustes fonctions. 2°. Le représenter comme le chef de l'Eglise universelle, à la tête du corps épiscopal, instituant les évêques, choisissant les cardinaux, ayant sur toute l'Eglise les mêmes droits de chaque évêque dans son diocèse. 3°. Figurer ses vêtemens blancs, sa calotte blanche; et terminer tous ces signes par celui d'un profond et tendre respect pour ce père commun des fidèles, ce digne successeur du chef du collége apostolique, cet auguste vicaire de Jésus-Christ. 4°. Le représenter envoyant à un souverain un prélat de sa cour, comme les chefs des gouvernemens envoient des ambassadeurs : c'est cet envoyé qu'on appelle *légat*.

Légat *à latere*. Tous les signes du précédent, en ajoutant que l'envoyé ou légat a une plus grande latitude de confiance et de pouvoir; que le pape l'a choisi dans sa propre famille, et l'a pris parmi ceux qui vivent avec lui, et qui ne le quittent jamais.

Marguillier. 1°. Signes d'église paroissiale, du curé qui la gouverne, et de pieux fidèles qui en administrent le temporel. 2°. Représenter ces administrateurs réglant avec le curé tout ce

qu'exigent le culte et les cérémonies publiques. 3°. On figure le banc de l'œuvre, pour mieux faire connoître ceux qui y ont leur place.

MÉTROPOLE. 1°. Signe d'archevêque (page 186). 2°. Signe d'église principale où le prélat exerce le culte public, y remplissant les fonctions de son ministère. 3°. Figurer la place distinguée qu'il y occupe, en figurant plusieurs évêques qui reconnoissent la supériorité de cette église mère sur celles qui sont autour d'elle, comme ses filles.

MÉTROPOLITAIN. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'adjectif.

MINISTRE. 1°. Figurer les principales fonctions des prêtres. 2°. Signe de celui qui en remplit quelques-unes, ou seulement quelqu'une.

MOINE. 1°. Signe de religieux, qui se fait en figurant celui qui embrasse une règle plus sévère que les devoirs communs des chrétiens, et qui entre dans une association où l'on pratique l'obéissance à un supérieur, le dépouillement des biens de la terre, et la vertu de chasteté, qui interdit le mariage. 2°. Figurer cette association de membres, tous humbles, pauvres et chastes, vivant loin des villes et de ceux qui les habitent, dans la pratique de la pénitence et de la solitude, non celle des hermites, qui vivent

seuls; mais celle des moines, qui vivent ensemble, loin des cités.

Nonce. 1°. Signe du pape (page 198). 2°. Signe d'envoyé ordinaire, avec moins d'autorité que le légat *à latere*, et même que le simple légat, qui sont des envoyés extraordinaires, et pour un temps, pour une mission déterminée.

Pape. Tous les signes qui se trouvent au mot *légat* (page 198), à l'exception du dernier.

Papauté. Tous les signes du précédent, en les terminant par le signe de la dignité; ce signe, qui doit être le même pour tous les noms abstractifs de l'espèce de celui-ci, se fait en niant que tous les signes qu'on vient de faire conviennent à un individu déterminé, et c'est cette négation qui, excluant tout individu quelconque, ne conserve que la qualité abstraite qui est la dignité qu'il falloit définir.

Paroisse. Signe d'église paroissiale, en figurant tout ce qu'on y trouve et qui la compose, n'oubliant pas surtout les fonts baptismaux, la chapelle des mariages, l'étole qui est la principale décoration de celui qui en est le chef, le banc de l'œuvre, qui ne peut se trouver dans aucune autre église.

Paroissien. 1°. Tous les signes du précé-

dent, avec le signe d'individu, qui peut se faire en ajoutant le signe d'adjectif.

PATRIARCHE. 1°. Signe d'évêque. 2°. Signe d'archevêque. 3°. Signe d'un prélat supérieur à ces deux.

PÉNITENCIER. 1°. Signes d'hommes pécheurs et tombés dans de grandes fautes. 2°. Signe d'un ministre spécialement chargé de les entendre en confession, sans être, pour cela, ni curé, ni vicaire, mais l'un des dignitaires d'un chapitre cathédral.

PONTIFE. 1°. Signe d'évêque. 2°. Signe d'évêque qui est attaché à son église, et qui, de temps en temps, remplit les fonctions d'évêque, dans des cérémonies religieuses et publiques.

PONTIFICAT. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe de la dignité.

SOUVERAIN PONTIFE. 1°. Tous les signes de pape. 2°. Signe de supérieur aux évêques.

PORTE-CROIX. 1°. Signes de pape, d'archevêque et d'évêque. 2°. Signe d'un ecclésiastique en surplis et en chape, portant la croix, et marchant devant l'un de ces prélats.

PRÉDICATEUR. Signe d'un ecclésiastique en surplis ou en rochet, et en chaire, annonçant à une réunion de personnes disposées à l'écouter, la parole de Dieu; et pour cela, figurer le sur-

plis et le rochet; figurer la chaire élevée, et les auditeurs rassemblés autour de la chaire, avec le recueillement de l'attention. 2°. Imiter les gestes et la parole de l'orateur qui montre, de temps en temps, le ciel, pour exciter à le mériter et à en prendre la route, en observant les préceptes qu'il enseigne, et les conseils qu'il donne; et quelquefois l'enfer, pour épouvanter ceux qu'il menace d'y être jetés, s'ils ne renoncent aux vices, et s'ils ne pratiquent la vertu.

Prélat. 1°. Signe d'un ecclésiastique revêtu de quelque dignité, telle qu'un archevêché, un évêché, une abbaye, ou même une charge auprès du souverain pontife. 2°. Figurer ces dignités par le costume de ceux qui en sont revêtus.

Prêtre. 1°. Signe d'un ecclésiastique qui a été séparé des autres fidèles, pour être spécialement consacré au service divin, et à la sanctification des ames. 2°. Figurer l'onction sainte qu'il a reçue aux deux mains, qui est le signe de sa consécration, et la grande couronne au-dessus de la tête. 3°. Figurer les vêtemens sacrés dont il se revêt pour la célébration des saints mystères. 4°. Figurer le droit qu'il a reçu d'exhorter, de catéchiser, de prêcher les petits, les pauvres et les ignorans, d'écouter la confession de leurs péchés et de les absoudre. On se borne aux

signes principaux, quand le caractère des prêtres est bien compris.

PRÉVOT. C'étoit autrefois une dignité ecclésiastique, et la première d'un chapitre de chanoines. 1°. On faisoit le signe de chanoine. 2°. On ajoutoit le signe de premier.

PRIEUR. 1°. Figurer une communauté de religieux (et le signe de religieux est celui de *moine*, en supprimant le signe qui place ceux-ci hors l'enceinte des villes). 2°. Signe de premier, qui commande aux autres, et que ceux-ci regardent comme leur père, comme le prieur les regarde comme ses enfans.

PRIEURE. 1°. Signe de religieuses, réunies dans une maison fermée et grillée, et d'où elles ne sortent point. 2°. On figure les religieuses, en faisant le signe de leur habit, du bandeau dont elles couvrent leur front, et de la guimpe qui leur sert de fichu. 3°. On ajoute le signe de la modestie qui les distingue, du recueillement et de l'esprit de prière qu'annonce leur modeste maintien, et le signe des douces vertus qui sont les habitudes de leur vie angélique. 4°. Signe de mère spirituelle, à qui elles obéissent, et qui en a pour elles la tendresse, l'aimant, elles-mêmes, comme leurs filles.

PRIMAT. 1°. Signe d'ecclésiastique, qui, en

devenant évêque, est devenu souverain d'un pays. 2°. On ajoute donc tous les signes de souverain.

Promoteur. 1°. Signe d'évêché, quant au territoire. 2°. Signe d'un ecclésiastique chargé de dénoncer les délits des ecclésiastiques soumis à la juridiction épiscopale.

Recteur. Ce mot étoit autrefois le synonime de *curé*, dans certaines provinces : j'ignore s'il s'y est conservé. Supposons qu'il soit encore usité, *voyez* au mot Curé, page 193.

Religieux. 1°. Figurer ce que tous les habits des religieux ont de commun, quant à la forme. 2°. Figurer aussi leurs couvens, quant à ce qu'ils ont de particulier, comparés aux maisons ordinaires : le réfectoire, le cloître, les salles de travail et de récréation, les jardins et l'église. 3°. Figurer l'air grave et recueilli des habitans de ces lieux solitaires, leurs mortifications, et leurs pieux exercices qui les mettent en communication habituelle avec le ciel.

Religieuse. Tous les signes du précédent, en observant de figurer le bandeau, la guimpe et le voile, *voyez* au mot Prieure, page 203.

Sacristain. 1°. Signes d'église et de chapelle. 2°. Signes de sacristie et des vases et ornemens qu'on y conserve. 3°. Figurer l'homme à qui la garde en est confiée.

SOLITAIRE. 1°. Signe d'un lieu retiré. 2°. Figurer celui qui y fait sa demeure, loin du monde et de ses habitans.

SONNEUR. *Voyez* CARILLONNEUR, p. 188.

SOUDIACRE. 1°. Figurer un ecclésiastique avec son habit long, etc. 2°. Figurer l'ornement de son ordre, tel qu'il le porte à l'autel, quand, en second, il assiste le célébrant, à la grand'messe.

SOUDIACONAT. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Le signe de l'ordre, qui se fait comme celui de la dignité, en excluant, par un signe de négation, celui qui exerce cet ordre.

SUFFRAGANT. 1°. Signe d'archevêque, page 186. 2°. Signe d'évêque. 3°. Signe de territoire du diocèse de celui-ci, dépendant de celui de l'autre. Le signe de dépendance est celui d'infériorité : c'est par des comparaisons qu'on le fait entendre; c'est la main droite élevée qui peut représenter l'archevêque, et la main gauche abaissée qui représentera le suffragant.

SUPÉRIEUR. 1°. Signe d'une réunion d'ecclésiastiques ou religieux, formant une sorte de famille, ou de communauté, dont le supérieur est le père spirituel. 2°. Comparer ici le supérieur au père naturel, et les inférieurs aux enfans, en faisant le signe d'analogie; ce qui se fait par le rapprochement de deux objets qui sont

analogues entr'eux, sans être de même nature, ni même semblables.

Théologal.. 1°. Signe de Dieu (page 207). 2°. Signe de discours sur Dieu, sur ses principaux attributs, sur ses mystères, qu'il faut figurer; *voyez* aux mots qui leur servent de signes. 3°. Signes d'ecclésiastique et de religieux qui a dans sa tête la science de Dieu et qui l'enseigne, et dans le cœur les vertus que Dieu commande, et qui les pratique.

Trésorier. 1°. *Voyez* à ce mot. 2°. Signes de reliquaires, de vases précieux, et de tout ce qui sert au culte, dans les grandes circonstances. 3°. Figurer l'homme qui en a la garde.

Vicaire. 1°. Signe de curé (page 193). 2°. Signe de remplaçant, en figurant le curé par la main droite, qu'on remplace par la gauche.

Grand vicaire ou vicaire général. 1°. Signes d'évêque et d'archevêque (*voyez* ces mots-là). 2°. Signe de remplaçant, comme ci-dessus.

Vicariat. 1°. Signes des précédens. 2°. Signe de la dignité, comme on le pratique pour toutes les dignités, les charges, et les places.

CHAPITRE

## CHAPITRE VI.

### *De Dieu, des Anges et des Saints.*

Dieu. 1°. Montrer le ciel, et tout ce qu'on y voit; et surtout le soleil, la lune, les étoiles. On figure ces astres, s'ils ne peuvent être montrés. 2°. Montrer la terre, figurer les mers, les fleuves, les montagnes et les vallons, les pierres, les arbres et les animaux, et surtout l'homme dont il faut figurer l'esprit, le cœur et le corps. 3°. Elever le pouce de la main droite, qui sert à indiquer tous ces objets, et exprimer l'action de les avoir fait sortir du néant, et de les conserver. 4°. Terminer tous ces signes par un signe de respect et de profonde adoration, en inclinant la tête et le corps jusqu'à terre, et en montrant qu'on n'est que poussière devant Dieu, et que Dieu seul est grand.

Ange. 1°. Signe d'esprit (*voyez* ce mot, page 213). 2°. Signe de corps, avec négation.

Bon ange. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe de bon, en baisant le bout des doigts de la main droite, qui est le signe d'approbation.

Mauvais ange ou démon. Tous les signes d'ange, avec le signe de mauvais et de révolté: *mauvais* se figure par le signe de *bon*, avec négation, et par l'opposition des deux index; en ajoutant, pour le mot, *révolté*, le signe de lever le coude droit, qui exprime qu'on n'obéira pas.

Ange de lumière. 1°. Tous les signes de bon ange. 2°. Figurer la nuit, en fermant les yeux, comme si les deux mains leur servoient de voile, puis les ouvrant subitement, avec l'expression du plaisir que cause la lumière qui succède aux ténèbres.

Ange gardien. 1°. Tous les signes de bon ange. 2°. Figurer un être qui est sans cesse à nos côtés, qui marche avec nous, qui nous conseille le bien, qui nous détourne du mal, et qui nous préserve de tout danger : tout cela est mis en action, par gestes, et d'une manière mimique.

Ange exterminateur. 1°. Tous les signes d'ange. 2°. Figurer un pays dont les habitans, ayant commis toutes sortes de crimes, ont mérité une punition éclatante. 3°. Représenter, par signes, Dieu justement irrité, envoyant un ange, armé d'une épée de feu, pour venger sa justice, en exterminant les coupables.

Ange tutélaire. 1°. Tous les signes d'ange. 2°. Figurer, comme au mot, *Tuteur*, page 61,

l'action de protéger, de défendre et de préserver de tout mal.

APÔTRE. (*Voyez* ce mot, page 185).

ARCHANGE. 1°. Tous les signes de bon ange. 2°. Signes de primauté et de supériorité.

SOUVERAIN BIEN. 1°. Signe de bien, qui se fait en baisant le bout des doigts de la main droite, accompagnant ce signe de celui de, *premier*, d'*excellent* et de *supérieur* à tous les autres. 2°. On élève vers le ciel la même main, comme pour montrer que c'est-là seulement qu'est le bien suprême, ou le souverain bien.

BIENHEUREUX. 1°. Signes de bien et d'heureux : le premier est expliqué plus haut. 2°. Le second se fait en portant la main au cœur, en signe de contentement, de satisfaction et de plaisir.

PREMIÈRE CAUSE. 1°. Signe d'action, qui se fait en figurant l'action de faire, et cette action se figure en feignant de modifier, devant soi, avec les deux mains, quelqu'objet, comme si on lui donnoit, non-seulement la forme, mais l'existence, ce qui se fait en figurant cet objet sortant du fond de la terre, et paroissant, tout à coup. 2°. On fait le signe de, *premier*, qui s'applique naturellement à l'agent ; et pour éviter toute équivoque, on fait les signes principaux de Dieu.

CAUSE DES CAUSES. 1°. Signes du précédent.

2°. Signes des autres causes, qui sont des effets pour celle-ci.

CAUSE UNIVERSELLE. 1°. Signe de cause. 2°. Signe d'*universel*, qui se fait en indiquant, non-seulement tous les objets que l'on voit, mais même ceux qu'on ne peut voir.

CHÉRUBIN. 1°. Signes d'ange et de bon ange. 2°. Signe de second ordre. 3°. Signe d'amour ardent, pour caractériser ces anges, dont l'amour pour Dieu est le plus vif, après celui des Séraphins : c'est pour cela qu'on peint ceux-là avec des ailes de feu. 4°. Figurer ces ailes, en avertissant qu'elles n'ont rien de réel, puisque ce sont de purs esprits, et qu'ils n'ont pas de corps.

CHRIST. 1°. Signe de croix. 2°. Signe d'un corps humain qui y est attaché, et par les mains et par les pieds. 3°. Représenter la croix avec un signe négatif, pour ne conserver que le corps qui est précisément le Christ.

CIEL. 1°. Tracer en l'air, avec les deux mains, qui s'élèvent en se joignant au-dessus de la tête, un demi-cercle, pour représenter la voûte céleste. 2°. Ajouter un signe qui indique qu'au-dessus du ciel que nous voyons s'élèvent d'autres cieux, où Dieu se montre, à découvert, aux anges et aux saints.

CONSERVATEUR. 1°. Signes du ciel et de la

terre, des anges et des hommes, des minéraux, des végétaux, des animaux. 2°. Représenter un être qui a tout fait, et qui conserve tout : c'est surtout sur cette idée qu'il faut appuyer ; c'est celle dont il faut bien exprimer toute la valeur, en figurant une mère attentive qui, par de tendres soins, préserve de tout danger un fils chéri. 3°. On termine cette pantomime, par un signe d'identité, en rapprochant les deux index, pour figurer la Providence dont la surveillance attentive nous garantit également de tout ce qui menace notre frêle existence.

CONSOLATEUR. 1°. Signes de chagrin et de larmes. 2°. Signes de compassion et de pitié. 3°. Figurer une main amie qui essuie les larmes, et qui présente à la douleur des motifs de consolation.

CONSOLATION. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Le signe grammatical de l'abstraction, tel qu'il est indiqué à la IIe. Partie de cet ouvrage.

CRÉATEUR. 1°. Figurer tous les êtres de la nature, et les représenter, par signes, comme n'existant pas encore. 2°. Figurer un seul être, esprit, sans être corps, qui, d'un souffle, donne l'être à tout, la vie à tout ; et fait de la nature entière un grand temple, dont l'homme, la plus étonnante de ses créatures, et le plus grand chef-

d'œuvre de ses mains, devient le prêtre et la voix. 3°. Parcourir, par gestes, toute la chaîne des êtres, en exprimant que tous vivent, se meuvent, agissent et opèrent par son secours; mais qu'aucun autre que lui n'a jamais rien créé.

CRÉATION. 1°. Les signes principaux du précédent. 2°. Le signe grammatical de l'abstraction.

CRÉATURE. 1°. Signe de créature, encore inanimée (*voyez* ce mot). 2°. Signe de créateur, qui, d'un souffle tout-puissant, l'a tirée du néant, et lui conserve l'existence et la vie.

DAMNÉ. 1°. Signes des divers crimes dont les hommes peuvent se rendre coupables. 2°. Signe de Dieu, la balance à la main, pesant ces forfaits, et les comparant aux lois qui les défendoient. 3°. Signe de la majesté d'un Dieu offensé, qui jette sur le criminel un regard terrible, qui lui montre l'enfer, figuré par les lieux bas de la terre, et qui le précipite dans ces feux éternels, allumés par sa justice, pour la vengeance de ses droits méconnus.

DÉMON, DIABLE. 1°. Signe de mauvais ange, d'ange de ténèbres (*voyez* ce mot). 2°. Signe de tentateur, qui se fait en touchant, de l'index de la main droite, le coude de la gauche, et en indiquant un objet qu'on suppose devant soi et vers lequel on semble vouloir déterminer celui

qu'on tente et qu'on cherche à séduire. 3°. On ajoute un signe d'horreur que le mauvais ange est censé inspirer, et c'est par la physionomie qu'on l'exprime.

DIVIN. 1°. Les signes principaux de Dieu. 2°. Signe de l'adjectif.

DIVINITÉ. Les signes du précédent, avec le signe de l'abstraction.

ENFER. 1°. Signe d'un lieu profond dans les entrailles de la terre. 2°. Signe d'un feu terrible qui est comme la mer de ces lieux. 3°. Signe d'éternel, qui se fait comme il est dit à ce mot.

ESPRIT. 1°. On porte l'index au front, comme pour montrer le siége principal de la pensée. 2°. On montre son corps, de la tête aux pieds, accompagnant ce signe de celui de négation.

SAINT-ESPRIT. 1°. Signe de la sainte Trinité (*voyez* ce mot). 2°. On montre le doigt du milieu, qui, étant le troisième, figure la troisième personne. 3°. On ajoute le signe d'amour (*voyez* ce mot), et puis le signe de lien (*voyez* ce mot); parce que le Saint-Esprit est l'amour réciproque du Père et du Fils, et le nœud sacré qui les unit.

ETERNEL. 1°. Signes du passé et du futur, avec la négation. 2°. Signe du présent, en ajoutant, de la main droite, plusieurs cercles tracés

en l'air, pour signe de l'infinité, quand il s'agit de la durée.

L'ETERNEL. 1°. Tous les signes du préoédent. 2°. Signe d'un être, représenté dans une immobilité permanente, et voyant passer devant lui, sans éprouver de changement, les siècles et les générations, les grands événemens qui changent la face des empires, et tout ce qui existe se replongeant sans cesse dans les profonds abîmes de l'éternité.

EVANGILE. (*Voyez* ce mot, page 195).

FILS. Ce mot n'étant pris ici que dans une acception religieuse, ne peut signifier que la seconde personne de la très-sainte Trinité : ainsi, 1°. Signe de la sainte Trinité. 2°. Signe de la seconde personne, en montrant l'index, qui est le second doigt. 3°. On s'incline profondément, et on adore cette Pensée du Père, ce Verbe éternel comme lui, dont la miséricorde pour les hommes est aussi incompréhensible que sa nature.

GLOIRE. 1°. Signe de la majesté de Dieu auprès de qui les plus grands êtres de la nature ne sont pas même ce qu'un grain de sable est par rapport au globe de la terre : ce signe se fait donc par la comparaison de la terre entière rapprochée d'un grain de poussière. 2°. Signe de la Toute-puissance pour la-

quelle le mouvement de tous les corps célestes n'est qu'un jeu, comme la merveille de leur création. On compare le soleil à la terre, les étoiles au soleil; et dans l'étonnement que cause leur énorme différence, on représente tous ces corps se mouvant dans des cercles dont l'imagination la plus vaste ne peut mesurer l'étendue. 3°. Signes de l'éclat, de la splendeur de cette majesté, de cette toute-puissance infinie : ce signe se fait en jetant devant soi, et dans tout l'espace, un coup d'œil d'admiration et de ravissement, à la vue de tant de grandeur et de tant de gloire, et en fermant aussitôt les yeux, comme éblouis de cet éclat resplendissant.

IMMENSE. 1°. Tracer devant soi le cercle le plus grand possible, et accompagner ce signe d'un coup d'œil qui se porte jusqu'aux bornes de l'horizon. 2°. Figurer la vaine tentative de mesurer avec un compas cette vaste étendue. 3°. Ajouter un signe de fatigue, d'impuissance et de foiblesse, en l'accompagnant d'une négation absolue, comme pour dire : « Celui que je voudrois mesurer est incommensurable, il est immense ».

INCORPOREL. 1°. Signe de corps, en montrant le sien. 2°. Signe de l'adjectif. 3°. Signe de la négation.

INDÉPENDANT. 1°. Signe de dépendance, qui

se fait en feignant d'attacher une chose à une autre plus élevée que celle qu'on attache. 2°. Signe de l'adjectif. 3°. Signe de la négation.

INFINI. 1°. Signe d'une étendue qui a des bornes. 2°. Signe de l'adjectif. 3°. Signe de la négation.

JUSTE. 1°. Signe d'une balance, dont les plateaux sont dans un équilibre parfait. 2°. Signe de distribution, par égales portions, entre plusieurs individus également méritans. 3°. Signe de récompense accordée au travail, et de punition infligée à l'oisiveté.

MISÉRICORDIEUX. 1°. Représenter des infortunés qui souffrent les douleurs de la maladie, et d'autres qui éprouvent les angoisses du besoin. 2°. Représenter un être qui s'attendrit sur le malheur des uns et des autres, et qui les soulage tous.

MALHEUREUX. 1°. Signe d'un être affligé, à qui manquent ou les ressources de la vie, ou les consolations de l'amitié. 2°. Représenter cet être dans le chagrin, dans la douleur et les larmes.

MARTYR. 1°. Signes de foi et de croyance aux vérités de la religion : le signe de *Foi* (*voyez* ce mot); *voyez* aussi celui de *Croyance*, celui de *Vérité*, celui de *Religion*. 2°. Figurer un oppresseur, qui poursuit les vrais croyans, et qui leur propose de renoncer à leur foi. 3°. Signe d'une

résistance courageuse, et d'un abandon entier à la volonté de celui qui permet cette épreuve, pour leur triomphe.

NATURE. 1°. Représenter Dieu créant d'abord la première série des êtres, et les jetant hors de son sein divin. 2°. Le représenter disant aux premiers : *Vous ferez les seconds;* aux seconds : *Vous ferez les troisièmes*, etc. 3°. Signe de la reproduction constante des uns par les autres. (Définition de MASSIEU).

MESSIE. 1°. Représenter les hommes ayant oublié Dieu et ses commandemens. 2°. Figurer la seconde personne de la très-sainte Trinité se faisant homme. 3°. Représenter Dieu l'envoyant à la terre pour l'expiation des péchés du monde, pour son instruction et pour sa sanctification.

PROVIDENCE. Signes de tous les êtres vivans, soit végétaux, soit animaux, recevant régulièrement la vie, et tout ce qui la conserve. Figurer un être immense, occupant tout l'espace, et jetant sur tous les êtres un regard attentif et de sollicitude, pour n'en laisser périr aucun, faute de soins. Comparer cet être bienfaisant à une mère qui suit, de l'œil du cœur, le fils qu'elle a été forcée d'éloigner du toit paternel. Représenter, par gestes, tous les miracles journaliers de cette Providence, qui com-

mande aux eaux des cieux d'arroser la terre, au soleil de l'échauffer, à l'homme de la cultiver, et qui se charge seul de rendre les arbres fertiles, et d'enrichir nos guerêts. Tous ces détails n'exigent que trois signes qui forment comme les sommités de ces idées, et ces signes sont : 1°. Signes des plantes et des animaux, vivans. 2°. Le créateur, répandant journellement tous les bienfaits qu'exige leur conservation et que demande leur indigence. 3°. Cet œil éternel recherchant tous les besoins, comme une mère tendre, et n'en laissant aucun sans l'avoir satisfait.

Soleil de l'éternité. C'est encore ici un des noms donnés à Dieu par mon élève Massieu. 1°. Signe d'éternité (*voyez* le mot *éternel*). 2°. Ajoutez-y le signe de l'abstraction, et le signe ordinaire de respect profond.

Œil de la justice. 1°. Signe de justice (*voyez* le mot *juste*). 2°. Ajouter le signe de l'abstraction, et le signe ordinaire de respect.

Vérité. 1°. Signes de lumière et de jour, en excluant tout doute, toute hésitation et toute incertitude. 2°. Signes de permanence et d'immobilité. 3°. Tracer devant soi, et en la faisant partir de la bouche, une ligne droite. Lumière, Permanence, Droiture : trois caractères qui dis-

tinguent la vérité de l'erreur, qui est ténébreuse, incertaine et fausse. On pourra donc ajouter aux trois signes de la vérité, ceux de son ennemie, en les détruisant par un signe de négation, comme ne pouvant exister avec la vérité.

L'ÊTRE SUPRÊME. 1°. Signe d'être, qui se fait en cherchant, des yeux, autour de soi, sans rien apercevoir, au premier coup d'œil. 2°. Signe de la physionomie, qui s'anime et se réjouit à la vue d'un objet dont la présence atteste l'existence. 3°. Le signe de suprême se fait ici en désignant tout ce qu'on voit autour de soi, comme infiniment petit, et l'être qu'on contemple comme infiniment grand. 4°. On ajoute le signe d'adoration, qui se fait en inclinant profondément, et la tête et le corps, et en se comparant à la poussière devant cet être qui a fait tous les autres.

SOUVERAINE SAGESSE. 1°. Signe de sagesse; ici on doit figurer la science parfaite, la connoissance de toutes choses, la prévoyance (*voyez* ces mots, au chapitre des *qualités de l'homme intellectuel*). 2°. Signe de *souveraine* : c'est ici l'idée de supérieur, sans égalité quelconque; on élève la main droite au-dessus de la tête, et autant qu'il se peut, en accompagnant tous ces signes de ceux d'admiration et de respect, parce qu'il s'agit de Dieu.

Sagesse éternelle. Tous les signes du précédent, en ajoutant celui d'*éternelle* à la place de celui de *souveraine*.

Sagesse incarnée. Tous les signes du précédent, en substituant aux signes de *souveraine* et d'*éternelle*, le signe d'*incarnée*, qui se fait en montrant le corps humain, et en figurant que la seconde personne a pris un corps pareil.

Dieu des armées. 1°. Signes d'armées (pag. 178). Le signe de chef suprême, à qui rien ne résiste, qui donne la victoire, ou qui la refuse à qui il veut, qui abaisse les uns, qui fait triompher les autres. 3°. A qui seul sont dus la gloire et l'honneur. Trois signes suffisent; signe d'armées; signe de chef tout-puissant, commandant à toutes les volontés, et dirigeant toutes les forces; signe de victoire et de défaite.

Dieu des vengeances. 1°. Signe de vengeance; il se fait en figurant un homme qui a commis, envers un autre, quelqu'injustice, soit dans son corps, en le blessant; soit dans ses biens, en le volant; soit à l'égard de ses facultés morales, en lui rendant le mal pour le bien, en lui supposant des défauts et des vices, et en les publiant. 2°. Signe de punir celui qui l'a offensé par ces actions indignes, et de lui rendre mal pour

mal. 3°. Signe de Dieu. (On observera ici, comme ailleurs, que toute cette pantomime, faite pour donner l'idée juste du mot, doit se réduire aux signes principaux, qui sont l'expression de l'idée principale de chacun des trois numéros.

Dieu des miséricordes. 1°. Figurer des infortunés de toutes les classes, par le signe des diverses maladies du corps, et des diverses douleurs morales, telles que celle de la mort des parens et des amis, de la séparation des proches, des pertes éprouvées par les êtres qu'on chérit le plus, et dont on partage les chagrins. 2°. Signe d'attendrissement, à la vue de toutes ces misères humaines. 3°. Figurer un être qui en partage l'amertume, et qui cherche à consoler celui ou ceux qui les souffrent. 4°. Terminer tous ces signes par celui de Dieu.

Horloger de la nature. Cette qualification singulière, et les deux suivantes, données à Dieu, sont de la création de mon premier élève Massieu. J'ai cru devoir les conserver. En voici les signes : 1°. Signe du mot *Nature ;* tous les signes des trois règnes de la nature, en se bornant au premier de chacun, ou au premier et au second. 2°. Signe de reproduction des premiers aux seconds, des seconds aux troisièmes, etc.

3°. Signe d'horloger, page 103, en ajoutant un signe de respect et d'adoration.

MACHINISTE DE LA NATURE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Figurer toutes les machines possibles. 3°. Figurer l'action de les faire, ainsi que quelques-unes des matières dont on les fait. 4°. Montrer par un signe négatif, qui a pour objet et la matière et la manière, qu'un être les a faites par un seul acte de sa volonté, et que c'est la nature entière qui est cette belle et étonnante machine, et l'Eternel le machiniste.

AME DE L'UNIVERS. 1°. Figurer tout ce qui existe dans le monde, en se bornant aux êtres principaux qui peuplent les cieux, la terre et les mers. 2°. Exprimer, par signes, que tous ces êtres seroient dans la mort, si l'être qui les a faits ne leur avoit donné la vie, et ne l'entretenoit dans tous ces corps. 3°. Signes de respect et d'adoration envers cette ame du monde.

SAINTE TRINITÉ. 1°. Montrer le pouce, l'index et le medius de la main gauche, en cachant les deux autres. 2°. Lier, autant qu'il se peut, par le medius, l'index et le pouce. 3°. Puis ne former qu'un seul tout, qu'une espèce de doigt, de ces trois doigts. 4°. Avec le dernier signe accoutumé, quand on parle de Dieu.

PÈRE (Dieu). 1°. Tous les signes précédens,

à

à l'exception du quatrième. 2°. Fermer tous les doigts, à l'exception du pouce, qu'on porte au front, et qu'on en retire, en avançant un peu la main devant soi, et en tenant les deux autres doigts fermés. 3°. Le quatrième signe du précédent.

Fils. 1°. Les signes de Trinité, à l'exception du quatrième. 2°. Tous les doigts fermés, à l'exception de l'index, qu'il faut élever et montrer. 3°. Le quatrième signe du précédent.

Saint-Esprit. 1°. Les signes de Trinité, à l'exception du quatrième. 2°. Le doigt medius, élevé et montré, tous les autres fermés. 3°. Quatrième signe du précédent.

Rédempteur. 1°. Signe du mauvais ange, ou démon, tentant le premier homme et la première femme, et les induisant à désobéir à Dieu. 2°. Ceux-ci mangent du fruit défendu. 3°. Figurer Dieu les condamnant à la mort du temps, et à la mort de l'éternité. 4°. Représenter la seconde personne de la Trinité, offrant de réparer cette faute. 5°. Signe de l'acceptation de la réparation. Voici la manière d'ellipser ces signes, et de les réduire au plus petit nombre : 1°. Mauvais ange, tentateur (*voyez* ces mots). 2°. Le premier homme et la première femme désobéissant. 3°. Dieu les condamnant. 4°. Le Fils offrant

de réparer. 5°. Dieu approuvant et acceptant. Telle doit être la manière de réduire toute pantomime, et d'ellipser le trop grand nombre de signes dont chaque mot exige qu'on fasse usage.

RÉDEMPTION. Tous les signes du précédent, en ajoutant seulement le signe grammatical d'abstraction.

RACHETÉ. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Figurer un individu de l'espèce humaine favorisé du bienfait de la rédemption, par le signe de passivité.

SAUVEUR. 1°. Figurer Jésus-Christ attaché à la croix, et répandant son sang pour les hommes coupables, après avoir pris dans le sein d'une vierge un corps qu'il livre à toutes les épreuves d'une condition obscure et pénible, et à toutes les souffrances que la perversité et la rage peuvent inventer. 2°. Représenter sa mort sur la croix, et sa résurrection. 3°. Signe du pardon accordé à tous ceux qui reçoivent le baptême en son nom, qui meurent aux biens de la terre et aux pompes du monde, et dont la vie cachée en lui est en tout une imitation de la sienne. Les signes principaux sont : 1°. Le fils de Dieu fait homme, expirant sur la croix. 2°. Les hommes baptisés en son nom, imitant sa vie, et sui-

vant sa doctrine. 3°. Les hommes pardonnés et sauvés.

SAUVÉ. 1°. Figurer la mort de Jésus-Christ. 2°. Son sang répandu sur les hommes. 3°. Les hommes sauvés : ce dernier signe se fait par une action pareille à celle que feroit un homme qui se jeteroit dans un abîme pour en arracher celui qui y seroit tombé.

SALUT. 1°. Signes du précédent. 2°. Signe grammatical de l'abstraction.

SAINT. 1°. Signes d'esprit et de cœur, en montrant le front, partie essentielle de la tête, où l'on est convenu qu'est le siége de l'intelligence; en montrant le cœur, qui est également, par convention, le siége des affections. 2°. On fait le signe de souillure et de tache, de corruption et d'impureté : ce signe se fait en indiquant quelque chose qui blesse les regards, ou qui est désagréable au sens de l'odorat ou du goût, et on ajoute une négation qui exclut toute mauvaise odeur, toute corruption, toute tache. 3°. Signe de blanc, en indiquant les principales propriétés de la neige; on a soin de faire entendre que c'est dans l'ame, dont les principales propriétés sont l'esprit et le cœur, que se trouve cette blancheur et cette pureté; et on montre le ciel avec respect, pour faire entendre que c'est relativement à ce

séjour des bienheureux qu'on désigne la pureté qui, en ce sens, est la sainteté.

Sanctificateur. 1°. Les principaux signes du précédent. 2°. Signe du Saint-Esprit, dont les divines lumières et les douces inspirations font les saints, et qui est l'auteur de toute sainteté : c'est en figurant le souffle et la lumière, et en ajoutant le signe de l'ame, qui reçoit l'un et l'autre, qu'on complète ce second signe.

Sainteté. 1°. Absence ou négation de tache. 2°. Affirmation de blancheur et de pureté dans l'esprit et dans le cœur. 3°. Désigner le ciel, où règne souverainement cette pureté, cette sainteté.

Le Saint des saints. 1°. Les principaux signes des précédens. 2°. Signes de respect profond et d'adoration.

Le saint sacrement. 1°. Signes du pain et du vin eucharistiques, en les figurant et accompagnant ce signe de l'action du prêtre qui les consacre, qui les adore, et qui expose le pain consacré à l'adoration des fidèles, dans une sorte de soleil d'or ou d'argent, à la cérémonie qu'on appelle à Paris, le *Salut*. 2°. On ajoute les signes principaux de saint.

Prophète. 1°. Signe de l'avenir, en montrant devant soi une vaste étendue qu'on figure par une ligne droite. 2°. On figure un homme

vêtu comme nos hermites, avec une longue barbe, et qui, voyant, dans cet avenir, les événemens qui n'existent pas encore, les annonce pour l'instruction du temps présent.

PAROLE DE DIEU. *Parole éternelle. Parole increéée. Parole incarnée.* On fait d'abord le signe du mot *Parole*, qui se fait en figurant le mouvement des lèvres des parlans, et en montrant que cette *Parole*, dont on fait le signe, est plutôt la pensée, rendue sensible, et, en quelque sorte, visible. On ajoute le signe de Fils, seconde personne de la sainte Trinité; et on fait le signe de chacune des qualités qu'on énonce, toutes les fois qu'on change d'expression. Ainsi, on fait le signe d'*éternel*, quand on veut dire : *La parole éternelle*, etc.

VERBE. 1°. Signe de pensée (*voyez* ce mot). 2°. Signes de Trinité et de seconde personne.

INTELLIGENCE. 1°. Signe de ce mot (*voyez* ce mot). 2°. Signe de parfait (*voyez* ce mot). 3°. Signe de Trinité et de seconde personne.

ROI DES ROIS. 1°. Signe de Roi (*voyez* ce mot). 2°. Signe de Roi de tous les autres rois, avec le signe d'adoration qui n'est dû qu'à Dieu seul.

JÉSUS. 1°. Signe de Sauveur (*voyez* ce mot). 2°. Signe d'un ange qui indique ce nom à Marie.

Jésus-Christ. 1°. Signe de Sauveur. 2°. Signe d'onction et de consécration.

Père céleste. 1°. Signe de Père (Dieu) (*voyez* ce mot). 2°. Signe de Ciel (*voyez* ce mot).

Fils du Dieu vivant. 1°. Signes de Dieu et de vivant. 2°. Signe de Fils (Dieu), *voyez* ce mot.

Splendeur du Père. 1°. Signe de Père (Dieu), *voyez* ce mot. 2°. Signe de lumière éclatante et qui éblouit les yeux. 3°. Signe de respect et d'adoration.

Roi de gloire. 1°. Signe de gloire (*voyez* ce mot) : on ne doit faire que les signes principaux. 2°. Signe de roi (*voyez* ce mot).

Soleil de justice. 1°. Signe de justice, en figurant une balance dont les plateaux sont parfaitement parallèles, sans que l'un soit plus incliné que l'autre. 2°. Signe de rendre à chacun ce qui lui est dû. 3°. Signe du soleil (*voyez* ce mot). 4°. Signe de respect et d'adoration.

Dieu fort. 1°. Signe de Dieu (*voyez* ce mot). 2°. Signe de force, en tendant les mains et en les roidissant.

Père du siècle a venir. 1°. Signe de principe et de cause, qui se fait en fermant les doigts de la main droite, à l'exception du pouce. 2°. On

porte le pouce au front, comme source, cause et principe, et pour en faire dériver des effets. 3°. Signe de siècle à venir (*voyez* ces deux mots).

*Nota*. Toutes les qualifications données, soit à la très-sainte Trinité, soit à chacune des trois Personnes, soit à la Sainte Vierge, appartenant, quand elles sont simples, à quelqu'une des sous-divisions de cet ouvrage; ou même quand elles sont composées, pouvant être décomposées, on en cherchera le signe aux mots qui en sont les signes écrits: ainsi, pour exprimer les qualifications suivantes: *Ange du grand-conseil*, *Dieu de paix*, *Auteur de la vie*, etc., etc., on ira chercher le signe au mot principal, qui est *Ange*, pour la première; au mot *Dieu*, pour la seconde; au mot *Auteur*, pour la troisième, etc.; et les signes de ce qui suit aux mots suivans. Ainsi, pour le signe d'*Ange de paix*, on fera le signe d'*Ange* et le signe de *Paix*, en ajoutant, toutes les fois qu'il s'agit de *Dieu*, le signe accoutumé de respect et d'adoration.

On fera de même pour la *Sainte Vierge Marie;* on fera le signe de *Sainte*, et on le cherchera au mot *Saint;* on fera celui de *Vierge*, et on le trouvera de même en son lieu. On écrira, par le moyen de l'alphabet manuel, ce saint

nom, comme tous les autres noms individuels et propres.

## *Hiérarchie des anges et des saints.*

### *Première hiérarchie.*

Les séraphins. 1°. Signe d'anges (*voyez* ce mot). Signe d'amour ardent.

Les chérubins. 1°. Signe d'anges (*voyez* ce mot). 2°. Signe d'amour, mais moins ardent que celui des premiers.

Les trônes. 1°. Signe d'anges (*voyez* ce mot). 2°. Signe d'amour, mais moins ardent que celui des premiers, et même des seconds.

### *Seconde hiérarchie.*

Les vertus. 1°. Signe d'anges (*voyez* ce mot). 2°. Signes de prodiges et de miracles, en figurant la faculté de changer la substance des choses, ou de leur donner un nouvel être : c'est ce qu'on attribue à cette hiérarchie.

Les puissances. 1°. Signe d'anges (*voyez* ce mot). 2°. Signes de force et de puissance; ils sont les exécuteurs de la Toute-puissance de Dieu, ils sont sa force.

LES DOMINATIONS. 1°. Signe d'anges (*voyez* ce mot). Signe de domination ou de supériorité exercée sur les autres anges et sur les hommes : ce signe se fait comme celui de commandement et de défense.

### *Troisième hiérarchie.*

LES PRINCIPAUTÉS. 1°. Signe d'anges (*voyez* ce mot). 2°. Signe de commandement sur les anges inférieurs.

LES ARCHANGES. (*Voyez* ce mot).

LES ANGES. (*Voyez* ce mot).

### *Les saints.*

LES SAINTS APÔTRES. (*Voyez* ce mot, page 185).

LES SAINTS PATRIARCHES. 1°. Signe de Père (*voyez* ce mot, page 56). 2°. Signe d'ancien, en jetant, plusieurs fois, la main droite par-dessus l'épaule, et ajoutant un signe qui indique les premières années qui suivirent la création : pour le signe de *création*, *voyez* les mots *Créateur*, *Création* et *Créature*, pages 211 et 212. 3°. Et pour celui d'*Année*, figurez le globe de la terre, avec la main droite fermée, en forme

de boule, et décrivez un grand cercle autour de la main gauche, qui représentera le soleil : ce cercle sera celui du zodiaque, et par conséquent le cercle annuel. 4°. Vous ajouterez le signe de Premier; et tous ces signes formeront, dans le style des muets, cette phrase : 1°. Pères anciens. 2°. Vivant saintement. 3°. Aux premières années du monde.

LES SAINTS PROPHÈTES. 1°. Signe d'avenir. 2°. Signe de le rapprocher, et de le rendre présent, et d'y voir, comme actuel, tous les événemens futurs. Le premier signe est grammatical. Le second est l'effet d'une lumière surnaturelle, qu'on figure en fermant d'abord les yeux, et puis les ouvrant et regardant devant soi, avec la joie qui accompagne le bienfait du jour, le mot *surnaturel*, se fait ici en montrant le ciel.

LES SAINTS MARTYRS. (*Voyez* ce mot, page 216).

LES SAINTS CONFESSEURS. 1°. Signe de religion, sous le rapport de ses dogmes et de sa morale. Ce signe se fait en figurant les principaux mystères de la foi, de la Trinité, dont le signe est dans cet ouvrage partout où il est parlé de l'une des trois personnes. Le mystère de l'incarnation (*voyez* les mots *Rédempteur* et *Sauveur*) : le mystère de l'eucharistie; on le figure

en feignant que l'on a devant soi et du pain et du vin, et qu'un prêtre les consacre. 2°. On fait le signe de quelque grand principe de morale, comme celui-ci : qu'il ne faut point faire aux autres ce que nous ne voudrions pas qu'on nous fît, et qu'il faut faire pour eux ce que nous voudrions qui nous fût fait. 3°. Représenter un chrétien professant publiquement cette double doctrine, et la prêchant autant par ses exemples que par ses discours. Tel est le caractère d'un confesseur.

LES SAINTS DOCTEURS. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'enseignement public, soit de vive voix, soit par écrit.

LES SAINTES VIERGES. 1°. Signes de pureté, d'humilité, de réserve et de modestie, en excluant tout lien avec quelqu'un d'un autre sexe. 2°. Figurer une sainte horreur pour tout ce qui est contraire à la pudeur angélique, qui est le caractère des vierges.

LES SAINTES VEUVES. 1°. Signes d'un mari et d'une femme séparés par la mort. 2°. Signes de douleur et de résignation de la part de la femme, de retraite et de sainteté. 3°. Ajouter à ces signes celui des œuvres de charité auxquelles se consacrent les saintes veuves : on les représente visitant les affligés, servant les malades, nourrissant ceux qui ont faim, vêtissant ceux qui

ont froid, instruisant les ignorans, quêtant pour les pauvres, ne trouvant de bonheur qu'à faire connoître Dieu, et à le faire aimer.

## CHAPITRE VII.

### *Elémens. Météores. Corps célestes. Globe de la terre.*

AIR. 1°. Signe de l'eau, pour donner une idée de la liquidité de l'air, et exprimer que l'eau est encore et moins liquide et moins transparente. 2°. Exprimer, par signes, que l'air environne le globe de la terre, jusqu'à la hauteur d'environ vingt lieues, et qu'il sert à la respiration. 3°. Ce dernier signe se fait en agitant l'air contre le visage, et en figurant l'action de l'aspirer, et de le respirer.

EAU. (*Voyez* ce mot, page 29).

FEU. 1°. Signe de liquidité, comme pour l'air; mais exprimer qu'au lieu d'être humide et froid, comme l'eau, il est sec, chaud et lumineux. 2°. Figurer un briquet, une pierre et une matière inflammable, et l'action de frapper la pierre et d'allumer du feu. 3°. Figurer l'action de se chauffer.

TERRE. On la fait voir, en l'indiquant, et en la regardant.

## *Météores ignées.*

ECLAIR. 1°. Figurer le ciel pendant un orage. Ce signe se fait en regardant le ciel, et en indiquant, des deux mains, des nuages qu'on suppose l'obscurcir. 2°. On représente l'éclair qui fend la nue, et qui, en serpentant, la sillonne, et est suivi d'un grand éclat, que les sourds-muets imitent en frappant fortement les deux mains, à plusieurs reprises.

ETOILE VOLANTE. 1°. Signe d'étoile, en indiquant, des deux index, la voûte céleste, et en montrant, comme si on les voyoit, et comme on les voit, pendant la nuit, les étoiles dont cette voûte est parsemée. 2°. Figurer des traînées de feu dans l'atmosphère ressemblant à une étoile qui se déplace: ce qui n'est qu'une fausse étoile.

FEUX FOLLETS. 1°. Signe de feu, ayant quelque rapport d'analogie avec les étoiles volantes, et par conséquent pouvant être représentés de même. 2°. Figurer qu'ils sortent de la terre, et particulièrement des marais.

FOUDRE. 1°. Signes de soufre, de nitre, de salpêtre et de poudre à canon. (*voyez* ces mots,

page 48). 2°. On figure le choc des nues orageuses qui favorise l'éruption violente de la matière de la foudre, et sa chute sur la terre, et plus ordinairement sur les bâtimens, sur les arbres, sur tout ce qui est plus élevé que les autres objets. 3°. Signes de destruction et de mort.

## *Météores lumineux.*

ARC-EN-CIEL. 1°. Signe de pluie menue, ce qui n'empêche pas le soleil, levant ou couchant, d'éclairer et de lancer ses rayons. 2°. Signes des sept couleurs primitives, en figurant chaque objet de la nature où chacune de ces couleurs se montre éminemment, comme le gazon pour le vert, le ciel pour le bleu, le sang pour le rouge, le citron pour le jaune, la neige pour le blanc, la nuit pour le noir, les violettes pour le violet, etc. 3°. Figurer, des deux mains, un grand arc, dont le sommet est au-dessus de la tête.

PARASÉLÈNE. 1°. Signe de la lune, au plein. 2°. Figurer autour de son disque un grand cercle lumineux, dans lequel on voit une ou deux images de la lune, apparentes.

PARÉLIE. 1°. Figurer une nue concave et transparente, et le soleil au milieu. 2°. Figurer une, et même deux images du soleil, qui

paroissent autour de cet astre. 3°. Signe de fausseté.

### *Météores aqueux.*

BROUILLARD. 1°. Figurer des vapeurs épaisses, en représentant la fumée épaisse qui est l'effet du foin mouillé qu'on jette au feu, en ajoutant que ces vapeurs, sortant du sein de la terre humide, s'élèvent vers le soleil qui les pompe et qui les attire. Cette explication mimique se réduit aux signes suivans : 1°. Signe de fumée épaisse. 2°. Signe de fumée humide, sortant également du sein de la terre. 3°. Signe du soleil pompant et attirant cette fumée ou ces vapeurs.

BRUINE. 1° Signe de pluie (*voyez* ce mot, page 33). 2°. Signes de petit et de menu. 3°. Signe de froid.

DÉGEL. 1°. Signe d'un froid violent qui durcit les choses liquides, l'eau, la boue, etc. 2°. Signe d'un adoucissement dans le froid, produit par le vent du midi qui le tempère, et qui rend à tous les liquides leur état naturel : c'est par l'haleine contre le creux de la main qu'on figure ce changement dans l'atmosphère, ce qui produit le dégel.

FRIMATS. 1°. Signes de gelée blanche, d'air épais, de vapeur condensée ou épaisse, qui s'at-

tache aux plantes et aux cheveux. 2°. Signe de froid incommode et désagréable, qui mouille.

Gelée. (*Voyez* le mot *Dégel*); c'est le premier numéro du signe.

Gelée blanche. 1°. Les signes du précédent. 2°. Le signe de blanc, par celui de neige, vue seulement, et non touchée; ce qui distingue tous les signes des couleurs.

Givre. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. On ajoute le signe d'épais et de petits glaçons, suspendus aux branches des arbres.

Glace. 1°. Signe d'un corps, dur et transparent comme le verre. 2°. Signes de l'eau et d'un froid excessif qui la fixe et l'arrête, et qui empêche sa liquidité et son mouvement. 3°. Signe de chaleur, qui remet l'eau dans son état naturel.

Grêle. Signe de l'eau condensée par le froid, qui la saisit à son passage par la moyenne région de l'air, et qui tombe avec fracas, en petites boules, détruisant les épis et les fruits qu'on n'a pas encore recueillis. Trois signes seront le résultat de cette pantomime : 1°. Figurer de l'eau, au haut de l'atmosphère. 2°. La figurer tombant et se congelant, à son passage dans la froide région de l'air. 3°. Cette eau ainsi congelée, tombant en petites boules, et détruisant les moissons et tous les fruits.

Grésil.

GRÉSIL. Tous les signes du précédent ; mais au lieu du signe de petites boules, substituer celui de petits grains : le distinguer de la grêle, qui tombe dans l'été, quand le grésil tombe dans le printemps.

NEIGE. 1°. Signe d'eau, qui, se congelant en tombant, ressemble à des flocons de laine, et couvre la terre d'une sorte de voile d'une blancheur éblouissante. 2°. On imite les enfans qui en font des boules, et qui font mille jeux divers sur ce triste tapis.

NUAGE. 1°. Figurer l'eau élevée en vapeurs, dans la région moyenne de l'air. 2°. Figurer ces vapeurs ou ces nuages agités par le vent, et portés, avec une rapidité extrême, d'un lieu à un autre. 3°. Les figurer retombant en pluie.

PLUIE. (*Voyez* ce mot, page 33).

ROSÉE. 1°. Signe de petite pluie fraîche, un peu épaisse. 2°. La figurer tombant, le matin, sur la terre. 3°. Figurer l'humidité et le froid de la nuit, qui ont condensé ces vapeurs.

VERGLAS. 1°. Signe de petite pluie très-froide qui, à mesure qu'elle tombe, se gèle, et forme une glace unie. 2°. Signe de marcher difficilement sur cette glace.

CHAUD. Le signe de ce mot se fait en se montrant comme accablé de chaleur et tout suant ;

et pour cela on essuie son visage, et l'on fait tout ce qu'une grande chaleur fait faire.

Froid. 1°. Signes de chaleur et de feu, avec un signe négatif. 2°. Figurer tout ce que fait faire le froid; on grelotte, on souffle sur ses doigts, etc.

Orage. On représente le ciel couvert de nuages orageux, tel qu'on le voit dans un temps d'orage : ce signe se fait en regardant le ciel, avec des yeux à demi fermés par la tristesse que cause naturellement le temps devenu sombre et nuageux.

Tempête. 1°. Signes du précédent. 2°. Signe du désordre des élémens, de la foudre qui sillonne les airs, des nuages qui, en s'entrechoquant, causent un bruit terrible. 3°. Figurer un vent épouvantable qui menace de tout renverser, et une grande pluie qui inonde les campagnes.

Tonnerre. 1°. Les signes d'orage. 2°. Signe du bruit qu'il cause dans l'atmosphère, et ce bruit se figure par la commotion dont le sourd-muet n'est pas exempt, et qu'il éprouve, après chaque éclair qui précède l'éclat.

Tourbillon. 1°. Les signes précédens. 2°. Signe d'un vent violent, rapide, tournoyant, impétueux.

VENT. Figurer un mouvement violent dans l'atmosphère, qui agitant les nuages dans les airs, leur donne une direction.

*FIRMAMENT. TERRE. SPHÈRE.*

CIEL. Figurer le ciel, en traçant, des deux mains, un grand cercle, dont le sommet est au-dessus de la tête.

FIRMAMENT. 1°. Signe de la grande voûte qui est au-dessus de la tête, et où les étoiles paroissent attachées, ainsi que la lune et le soleil; il faut la montrer. 2°. Signes du soleil, de la lune, des étoiles qui paroissent fixés à cette voûte.

ASTRE. Signes du soleil, de la lune, des planètes, des étoiles, des comètes : c'est en faisant les signes de tous ces objets qu'on généralise l'idée, et qu'on fera comprendre le nom commun qui convient à tous.

ETOILE. 1°. Signe de soleil fixe, plus grand que celui qui nous éclaire, et qui semble fixe et attaché au firmament. 2°. Signe d'une distance démesurée, et bien plus grande que celle de notre soleil.

COMÈTE. 1°. Signes de terre, de lune, et d'autres terres qui, sous le nom de planètes, tournent

autour du soleil, d'une manière régulière. 2°. Signe d'une planète comme les autres, mais dont le mouvement autour du soleil est irrégulier, qui tantôt est à une énorme distance de cet astre, et tantôt à une distance moindre.

LUNE. 1°. Figurer la lune dans son plein, se levant du côté de l'Orient, et montrant un disque plein d'une douce lumière qu'elle reçoit du soleil. 2°. Figurez-la diminuant, chaque jour, pendant quatorze jours, et croissant, de même, pendant deux autres semaines. 3°. Figurer ses quatre phases, et surtout ses deux croissans. 4°. Figurer son cours autour de la terre, en vingt-neuf jours et demi, et autour du soleil, à peu près en un an.

HERSCHELL. 1°. Signe de planète, qui se fait en figurant un astre obscur par lui-même, et ne donnant qu'une lumière de réflexion et d'emprunt. 2°. Figurer le cercle annuel qu'elle parcourt, et qui est de quatre-vingt-deux ans.

SATURNE. 1°. Tous les signes du précédent, à l'exception du nombre d'années qui forment son cours annuel. 2°. Substituer trente ans à quatre-vingts. 3°. Représenter cinq petites lunes qui l'éclairent, comme la lune, que nous voyons, éclaire la terre, et un anneau lumineux qui est, par rapport à cette planète, comme une sorte de ceinture de lumière.

JUPITER. Tous les signes du précédent, en substituant douze ans à trente, et ajoutant autour de cette planète, quatre lunes, au lieu de cinq.

MARS. Tous les signes du précédent, en substituant deux ans à douze.

VÉNUS. Tous les signes du précédent, en substituant six mois à deux ans.

MERCURE. 1°. Tous les signes des précédens. 2°. Figurer un cercle annuel, parcouru pendant environ trois mois.

CONSTELLATIONS. 1°. Signe du ciel. 2°. Signe de division géographique par petites parties, telles que des départemens. 3°. Chaque département comprenant un amas d'étoiles réunies, et chaque amas connu sous un nom particulier, comme le sont les départemens : pour avoir une connoissance parfaite de ces signes, il convient d'en donner la leçon, en plein air, en faisant appliquer le nom à chaque constellation, et en faisant connoître les principales, telles que la *grande Ourse*, le *Bouvier*, la *Chèvre*, le *Lion*, le *Scorpion*, la *Balance*, la *Vierge*, etc.

MONDE. 1°. Signes de tous les grands objets qui frappent les yeux, tels que le ciel, le soleil, la lune, la terre, les mers, les montagnes, les îles, etc. 2°. Il suffit de tracer,

des deux mains, un grand cercle qui embrasse tout.

TERRE. On la montre en la regardant et en figurant sa vaste surface.

GLOBE TERRESTRE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. On figure un globe, en représentant sa rondeur.

GLOBE CÉLESTE. 1°. Signe de ciel. 2°. On figure une forme sphérique ou ronde, et on indique les étoiles qui y paroissent attachées.

SPHÈRE ARMILLAIRE. 1°. Montrer une sphère de Ptolomée. 2°. Figurer sa forme, les cercles qui la composent, et qui sont, comme l'on sait, au nombre de dix. 3°. La montrer, portée sur un pied, également divisée par les grands cercles, et inégalement par les petits.

SPHÈRE DE COPERNIC. 1°. Montrer cette sorte de sphère. 2°. Figurer sa forme, ses cercles, et leur position, en sens contraire de ceux de la sphère de Ptolomée. 3°. Figurer la position des planètes attachées à ces cercles, et tournant autour du globe du soleil et de celui de la terre.

SPHÈRE DROITE. 1°. Signe de sphère. 2°. Le signe du mot, *droite*, qui se fait en levant la main droite, bien ouverte et les doigts bien tendus, tombant perpendiculairement sur le plat de la main gauche, comme un instrument tranchant

tombe sur le bois qu'on veut couper, ou sur le clou qu'on veut enfoncer : c'est le signe de la *perpendicularité*, et par conséquent de la sphère droite.

SPHÈRE OBLIQUE. 1°. Signe de sphère. 2°. Le signe d'*oblique*, qui se fait en faisant tomber la main droite sur le plat de la gauche, de manière qu'elle trace, en tombant, une ligne oblique.

SPHÈRE PARALLÈLE. 1°. Signe de sphère. 2°. Le signe de *parallèle*, qui se fait, en traçant, des deux mains, deux lignes également distantes l'une de l'autre, dans tous leurs points : comme c'est la position de l'équateur, par rapport à l'horison, qui fait que la sphère est ou droite, ou oblique, ou parallèle, les signes des trois positions pourroient se faire aussi, en figurant les trois positions de ce cercle, si ces deux cercles étoient bien connus des élèves.

HÉMISPHÈRE. 1°. Signe de sphère. 2°. Figurer l'action de la diviser en deux moitiés ou parties.

HÉMISPHÈRE SUPÉRIEUR. 1°. Signe du précédent. 2°. On figure l'une de ces moitiés supérieure à l'autre, en faisant horisontalement la division.

HÉMISPHÈRE INFÉRIEUR. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. On figure l'une de ces moitiés inférieure à l'autre, en faisant de même la division.

Hémisphère septentrional. 1°. Signes du précédent, en faisant la division, d'une manière perpendiculaire, dans le sens de l'équateur, et en montrant la partie qui est du côté du nord.

Hémisphère méridional. Signes du précédent, en montrant la partie qui est du côté du midi.

Hémisphère oriental. 1°. Signes du précédent. 2°. Mais on divise le globe dans le sens du méridien. 3°. On montre la partie droite, qui est du côté de l'est.

Hémisphère occidental. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. On montre la partie gauche, qui est du côté de l'ouest.

Cercle. On trace en l'air un grand cercle, si on ne peut en montrer un.

Equateur. 1°. On trace un cercle. 2°. On figure ce cercle tombant perpendiculairement sur une sphère, de gauche à droite, la gauche représentant l'*ouest*, et la droite figurant l'*est*.

Horizon. 1°. On trace un grand cercle. 2°. On figure ce cercle bornant la vue, quand, d'un lieu élevé, on regarde autour de soi, et qu'on porte sa vue aussi loin qu'il est possible.

Horizon sensible. 1°. Tous les signes du

précédent 2°. Ajouter que ce cercle rase la surface de la terre, visible à la vue simple.

HORIZON RATIONEL. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Mais à la place du dernier, on figure le cercle, s'abaissant de manière à diviser la terre en deux parties égales, et ne pouvant être conçu que par la raison.

MÉRIDIEN. 1°. On trace un grand cercle. 2°. On figure ce cercle tombant perpendiculairement sur l'horizon, et le coupant aux deux pôles.

ZODIAQUE. 1°. Tracer un grand cercle. 2°. On figure ce cercle ayant, seul, une largeur d'un grand pouce, et placé obliquement sur l'équateur, de sorte qu'il s'en éloigne de vingt-trois degrés et demi, d'un côté, et de la même distance, du côté contraire. 3°. On représente sur ce cercle les douze constellations qui occupent les douze signes que paroît parcourir le soleil, en un an.

TROPIQUES. Tracer deux cercles, parallèles à celui de l'équateur, et placés dans le sens de celui-ci, mais éloignés de vingt-trois degrés et demi.

TROPIQUE DU CANCER. 1°. Les signes du précédent. 2°. Indiquer le nord et exprimer que c'est de ce côté qu'est placé ce cercle.

Tropiques du capricorne. 1°. Les signes du précédent. 2°. Mais au lieu d'indiquer le nord, on montre le midi ou le sud.

Cercles polaires. 1°. Tracer deux cercles. 2°. On les place dans le sens des tropiques. 3°. on fait voir que leur distance aux pôles est égale à celle des tropiques, par rapport à l'équateur.

Cercle arctique. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. On indique le nord.

Cercle antarctique. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. On indique le sud ou le midi.

### *Points cardinaux, collatéraux et verticaux du monde.*

*Septentrion* ou *Nord*. *Midi* ou *Sud*. *Orient*, *Levant* ou *Est*. *Occident*, *Couchant* ou *Ouest*. 1°. On trace pour chacun de ces points, le grand cercle de l'horizon. 2°. On coupe ce cercle en forme de croix, en se plaçant de manière à avoir le *midi* devant soi, le *nord* derrière, l'*est* à sa gauche, et l'*ouest* à sa droite : on montre celui dont on voit le nom écrit, ou dont on veut parler. On les désigne encore plus naturellement, en ajoutant à ces signes, le signe de froid, pour le nord; d'extrême chaleur, pour le sud; de so-

leil qui se lève, pour l'est; et de soleil qui se couche, pour le point opposé.

*Nord-Est. Nord-Ouest. Sud-Est. Sud-Ouest.* 1°. Tous les signes du précédent. 2°. On trace une seconde croix, qui, avec la première, forme huit côtés, au lieu de quatre. 3°. On observe que c'est le nord et le sud, unis à l'est et à l'ouest, qui servent de dénomination à ces quatre autres points de sous-division : ainsi, en indiquant le côté de la nouvelle croix, entre l'est et le nord, on écrit ou on dit : *Nord-est;* en indiquant le côté opposé, on dit ou on écrit : *Sud-ouest;* on montre le point qui se trouve entre l'est et le sud, et on écrit ou on dit : *Sud-est;* on montre le point opposé, et on écrit ou on dit : *Nord-ouest.*

ZENIT. 1°. On trace le grand cercle de l'horizon visible. 2°. On montre le point qui répond au haut de la céleste voûte, et à la tête de l'observateur, et on écrit : *Zenit.*

NADIR. 1°. On trace le grand cercle de l'horizon visible. 2°. On montre le point qui répond aux pieds de l'observateur, et on écrit : *Nadir.*

AXE DU MONDE. 1°. On figure le monde, comme une grande boule. 2°. On figure une aiguille qui traverse cette boule, et autour de laquelle on la représente tournant, sans que les deux bouts de l'aiguille changent de place.

Points de l'axe du monde. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. On fait remarquer les deux bouts de l'axe qui en sont les points et les pôles.

Pôle. Tous les signes du précédent.

Pôle septentrional. Tous les signes du précédent, en indiquant le nord.

Pôle méridional. Tous les signes du précédent, en indiquant le sud.

Pôle arctique. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Indiquer la constellation de l'Ourse.

Pôle antarctique. 1°. Tous les signes du précédent, en indiquant le sud ou midi.

Centre du monde. 1°. Figurer le grand cercle de l'horizon du monde. 2°. Montrer le centre à ses pieds.

*Signes du zodiaque.*

Bélier. 1°. Tracer le grand cercle du zodiaque : on le caractérise par sa largeur et par sa position oblique sur l'horizon. 2°. On indique le point d'intersection de ce cercle avec l'équateur. 3°. On indique le premier douzième de ce cercle, en montrant que cette portion du cercle est occupée par une constellation qu'on nomme le *Bélier*. 4°. Et pour la distinguer de celle de

la *Balance*, qui lui est opposée, on figure cette constellation dans la partie méridionale, au delà de l'équateur. 5°. Et pour répandre plus de lumière sur tous ces signes, on figure un agneau, nouveau-né, parce que c'est lorsque le soleil répond à ce signe, que naissent les agneaux ou les béliers.

TAUREAU. 1°. Tous les signes du précédent, à l'exception du second, et au lieu d'indiquer le premier douzième du cercle, on indique le second, en montrant que la constellation qui l'occupe est celle du Taureau. 3°. On figure cet animal, pour plus grande clarté, et parce que c'est l'époque de la naissance des petits veaux.

GÉMEAUX. 1°. Tous les signes du précédent, communs à tous. 2°. On indique le troisième douzième, occupé par deux enfans, qu'on appeloit autrefois *Castor* et *Pollux*. 3°. On figure deux chevreaux naissans, parce que c'est le temps de la naissance de ces animaux, qui naissent toujours deux de la même mère.

ECREVISSE. 1°. Tous les signes des précédens. 2°. On indique le quatrième douzième du cercle. 3°. On figure une écrevisse occupant cette partie du cercle, en exprimant que ce petit animal a donné son nom à cette partie du ciel, en signe de la décroissance des jours.

Lion. 1°. Tous les signes des précédens. 2°. On indique le cinquième douzième du cercle. 3°. On figure un lion, en signe des vives chaleurs qu'on compare aux fureurs de ce terrible animal.

Vierge. 1°. Tous les signes des précédens. 2°. On indique le sixième douzième du cercle. 3°. On figure une moissonneuse, tenant un épi à la main, couchée sur toute la partie du ciel que paroît occuper le soleil, quand il est dans ce signe.

Balance. 1°. Tous les signes des précédens. 2°. On indique que c'est encore ici la rencontre des deux cercles du zodiaque et de l'équateur, en observant que cette constellation est toute descendante et méridionale.

Scorpion. 1°. Tous les signes des précédens. 2°. On indique le huitième douzième du cercle. 3°. On figure un scorpion, dont il faut décrire la conformation, par signes : il a la vessie pleine d'un venin dangereux ; il pique par sa queue ; sa tête paroît jointe avec sa poitrine, où il y a deux yeux, au milieu, deux vers les extrémités de la tête, entre lesquels sortent deux bras qui se divisent comme les serres d'une écrévisse : le ventre se divise en sept anneaux, du milieu desquels sort la queue, qui se divise en sept petits boutons, dont le dernier est armé d'un aiguil-

lon. 4°. On ne doit pas manquer de dire que c'est dans le mois où le soleil parcourt les degrés de ce signe, que la piqûre du scorpion est le plus dangereuse.

SAGITTAIRE. 1°. Tous les signes des précédens. 2°. On indique le neuvième douzième du cercle. 3°. On figure un chasseur armé d'un arc et d'une flèche, se disposant à la lancer. 4°. On doit dire que l'on a donné cette dénomination à ce signe, parce que le mois correspondant est le temps de la chasse, qu'on faisoit avec cette arme, qui n'est presque plus connue aujourd'hui.

CAPRICORNE. 1°. Tous les signes des précédens. 2°. On indique le dixième douzième du cercle. 3°. On figure une chèvre qui va toujours gravissant les plus hautes montagnes, en signe du soleil qui remonte vers notre *Nadir*, après s'en être éloigné le plus possible. 4°. On doit ajouter que ce sont les jours les plus courts.

VERSEAU. 1°. Tous les signes des précédens. 2°. On indique le onzième douzième du cercle. 3°. On figure un grand vase qui sert à répandre de l'eau, en signe des pluies abondantes du temps où le soleil entre dans sa onzième maison.

POISSONS. 1°. Tous les signes des précédens. 2°. On indique la douzième maison du soleil.

3°. On figure la pêche, parce que c'est le temps où on la fait abondante.

LIGNE ÉQUINOXIALE. 1°. Signe du globe terrestre. 2°. Tracer en l'air, de la main droite, une ligne imitant le cercle de l'équateur. 3°. Figurer le soleil parcourant cette ligne, deux fois l'année; ce qui fait que les jours sont alors égaux aux nuits, dans tous les pays de la terre.

ECLIPTIQUE. 1°. Tracer le cercle du zodiaque (*voyez* ce mot). 2°. Tracer une ligne au milieu de la bande de ce cercle. 3°. Tracer une autre ligne oblique, en forme de ce cercle, sur cette première ligne du milieu, et la lui faire couper en deux points opposés, comme le zodiaque coupe l'équateur, en observant seulement que le plus grand éloignement des deux lignes ne soit que de cinq degrés. 4°. Figurer les éclipses de soleil et de lune, arrivant toutes les fois que la lune se trouve, au plein et au renouveau, à l'un de ces deux points. Rien de plus facile que d'obtenir du sourd-muet les signes de ce mot, quand la connoissance de la chose a bien passé dans sa tête.

ZONE. 1°. Signe du globe terrestre. 2°. Tracer, par gestes, sur sa surface, les grands et petits cercles. 3°. Montrer que ces cercles forment autant de divisions qui comprennent, chacune, un

un certain nombre de degrés, et que chaque division pouvant être comparée à une bande ou ceinture, on leur donne à toutes le nom de *zone*, qui signifie, en grec, *bande* ou *ceinture*.

ZONE TORRIDE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Indiquer particulièrement la bande formée par les deux tropiques, et au-dessus de laquelle se trouve la ligne équinoxiale. 3°. Exprimer qu'elle a quarante-sept degrés d'étendue.

ZONES TEMPÉRÉES. 1°. Signe de zone. 2°. Figurer le tropique en deçà de l'équateur, et qu'on appelle celui de l'écrevisse ou du cancer, et le cercle polaire arctique, qui est du même côté. 3°. Exprimer que la distance qui se trouve entre deux cercles est une des zones tempérées. 4°. Répéter les mêmes signes pour la zone opposée, en ajoutant le signe de septentrionale, pour l'une, et de méridionale pour l'autre.

ZONES GLACIALES. 1°. Le signe de zone. 2°. Indiquer particulièrement l'espace contenu entre le cercle polaire et le pôle, en ajoutant le signe d'extrême froid, de méridional, pour l'un, et de septentrional, pour l'autre.

CLIMAT. 1°. Placer sur le globe, par gestes, le cercle de l'équateur, avec ses parallèles, qui sont les tropiques, et les cercles polaires. 2°. Figurer d'autres parallèles, à la distance de chaque

climat, en montrant le premier au huitième degré de latitude, etc., jusqu'au soixante-sixième degré, où finissent les climats d'heures. 3°. Figurer le jour plus long d'une demi-heure, à la fin de chaque climat, jusqu'au dernier, où le même jour, qui n'est que de douze heures et demie à la fin du premier climat, est de vingt-quatre heures, au dernier.

Climat de mois. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Mais au lieu de compter depuis l'équateur, on compte depuis le cercle polaire jusqu'au pôle. 3°. Figurer une division de six distances, et compter un mois à la fin de chacune, au lieu d'une demi-heure.

Longitude. 1°. Signe de globe terrestre. 2°. Tracer un premier méridien convenu, et en tracer d'autres, sur tout le globe, de dix en dix degrés. 3°. Compter la distance de l'un à l'autre, en allant toujours devant soi, de l'ouest à l'est, jusqu'à ce qu'on se retrouve au point d'où l'on étoit parti.

Latitude. 1°. Tracer l'équateur sur le globe qu'on figure. 2°. Tracer des parallèles jusqu'au pôle, et compter la distance du point de départ jusqu'au point d'arrivée.

Antipodes. 1°. Signe du globe terrestre. 2°. Imaginer une ligne qui, en forme d'axe, traverse

le globe, en passant par le centre. 3°. Figurer un homme placé à l'un des bouts de cette ligne ou de cet axe, et un autre homme placé à l'autre bout.

DEGRÉ. 1°. Figurer un cercle, et le diviser en trois cent soixante parties. 2°. Tenir compte d'une de ces parties.

MINUTE. 1°. Les signes du précédent. 2°. Tenir compte d'une soixantième partie d'un degré.

SECONDE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Tenir compte d'une soixantième partie de la minute.

---

## CHAPITRE VIII.

*PARTIES DU MONDE. NOMS DES NATIONS. EMPIRES. ROYAUMES. RÉPUBLIQUES ET VILLES CAPITALES. ILES PRINCIPALES. PRINCIPAUX FLEUVES.*

EUROPE, ASIE, AFRIQUE, AMÉRIQUE. On ne doit faire les signes de ces quatre parties du monde, que lorsque les élèves les auront bien distinguées sur la Mappemonde, et qu'ils connoîtront leur position; car c'est particulièrement

par le signe de leur position relative qu'on les indiquera.

Ainsi les signes de l'Europe seront : 1°. On divisera, en l'air, la terre en deux hémisphères, comme elle l'est sur la mappemonde. 2°. Et comme si la terre, dont on aura figuré les contours, étoit sous les yeux, on tracera une ligne qui en déterminera les bornes. 3°. On figurera l'Océan, qui se trouve entre les deux hémisphères, et l'Europe sur ses bords, au nord-ouest, commençant au trente-quatrième degré de latitude, jusqu'au soixante-douzième degré, et depuis le neuvième jusqu'au quatre-vingt-quatorzième degré de longitude. Mais tout ceci suppose la connoissance de la latitude et de la longitude; car il faut bien se garder de mettre dans la tête des sourds-muets des signes sans valeur, et auxquels ne pourroient se rattacher des idées.

On fera de même pour l'Asie, l'Afrique et l'Amérique.

Asie. 1°. Tous les signes précédens, à l'exception de ceux qui caractérisent l'Europe, par sa position : ainsi on divisera également la terre en deux hémisphères. 2°. On tracera une ligne qui déterminera les bornes de l'Asie. 3°. On indiquera sa place à droite et à l'orient de l'Eu-

rope, dans tous ses points. 4°. On exprimera, par gestes, qu'elle fut le berceau du monde, et la première partie habitée.

Afrique. 1°. Tous les signes précédens, à l'exception de ceux qui caractérisent les autres parties du monde. 2°. Tracer une ligne qui déterminera les bornes de celle-ci, et sa position, par rapport aux autres. 3°. Figurer la mer Méditerranée, l'Océan et le golfe Arabique, qui en forment une presqu'île; la ligne équinoxiale, qui la traverse dans toute sa largeur; la couleur de ses sauvages habitans, l'étendue de ses déserts, et l'extrême chaleur qui règne dans ces contrées presqu'inhabitées, et ses animaux sauvages qui, sans cesse, menacent de dévorer les infortunés qui sont, avec eux, dans un état de guerre continuel.

Amérique. 1°. Tous les signes précédens, à l'exception de ceux de sa position. 2°. Représenter cette partie à la gauche des trois autres, et dans l'hémisphère à gauche du premier méridien. 3°. Tracer, comme pour chacune des autres, une ligne qui en fasse connoitre la forme et les bornes. 3°. Décrire son irrégulière position, la ligne équinoxiale qui la traverse, les miner d'or et d'argent, dont la partie cultivée par les Espagnols est enrichie, le sucre et le café

qu'on y cultive, et les Noirs qu'on y transporte des climats africains, et qu'on y emploie.

*Etats de l'Europe, de l'Asie, de l'Afrique et de l'Amérique, et noms des nations qui les habitent.*

FRANCE. 1°. Il faut toujours supposer qu'on a fait connoître aux élèves la carte géographique où se trouvent les noms des pays dont on veut leur rappeler l'idée par signes; et à l'aide de la longitude et de la latitude, on désigne tous ces Etats, en supposant que ces deux moyens soient connus de ceux à qui on en fait les signes : ainsi pour désigner la France, on fait le signe des pays environnans, tels que les Pays-Bas et la mer, du côté du nord; l'Océan Atlantique, du côté de l'ouest; les Pyrénées, la mer Méditerranée et l'Italie, au midi; la Savoie, la Suisse et l'Allemagne, à l'est. 2°. Les signes de chaque pays se feront donc ainsi : (c'est sur la carte géographique qu'on les cherchera). 1°. Celui de la division des Etats qu'elle renferme. 2°. Celui de l'empire, ou du royaume, ou de la république qu'on voudra désigner, en en traçant la carte, la divisant et la soudivisant, en l'air, comme si on l'avoit sous les yeux. 3°. On pourra en-

core désigner un pays par ce qu'il a de propre, et qui le distingue des autres.

ESPAGNE. 1°. Figurer la carte de l'Europe. 2°. Montrer que c'est le pays qui se trouve le dernier sur la carte, et à l'ouest de tous les autres, et qu'il est mouillé par l'Océan. 3°. Signe d'un ample manteau, dont on rejette le pan droit sur l'épaule gauche, pour s'envelopper.

PORTUGAL. 1°. Figurer l'Europe. 2°. Indiquer que le pays dont on veut parler, est au nord de l'Andalousie, province d'Espagne, entre le neuvième et le treizième degré de longitude, et entre le trente-septième et le quarante-deuxième degré de latitude.

ANGLETERRE. 1°. Figurer l'Europe. 2°. Indiquer la France du côté du nord, et le canal de la Manche. 3°. Dire que le pays qui est au delà est celui qu'on signale. 4°. Figurer, en portant la main sur le cœur, la franchise et la loyauté du caractère anglois. Ce signe est de l'invention d'un sourd-muet qui a passé dix ans à Londres.

ECOSSE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Diviser l'Angleterre en trois parties, et indiquer la troisième à la droite, et à l'est des deux autres.

IRLANDE. 1°. Tous les signes du précédent.

2°. Montrer à la gauche, et à l'ouest, le pays dont on veut parler.

HOLLANDE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. On figure la mer d'Allemagne au couchant, la Zuiderzée au nord, et le Brabant au midi. 3°. Figurer l'extrême propreté de ce peuple, dans ses appartemens, dans ses meubles, et l'habitude qu'ils ont de fumer, même les femmes du peuple.

ALLEMAGNE. 1°. Figurer l'Europe. 2°. Tracer une ligne qui figure les bornes de ce pays. 3°. Imiter les pays limitrophes, tels que la France et la Suisse à l'ouest; la Russie à l'est; la Turquie d'Europe, la mer Noire et l'Italie au sud; la mer Baltique au nord. 4°. Figurer le caractère des peuples d'Allemagne, grave, méditatif, studieux; possédant, au plus haut degré, l'art de communiquer leurs idées, qui est l'art véritable de l'enseignement.

BOHÊME. 1°. Figurer la carte d'Europe. Indiquer l'Allemagne par ses limites. 3°. Indiquer la Bohême, royaume appartenant à la maison d'Autriche, enclavé entre la Lusace, la Silésie, la Moravie et la Bavière : tous ces signes donnés par la position des pays, supposent que c'est, la carte sous les yeux, qu'on en est convenu avec les élèves, et qu'on les a enseignés. 4°. On peut encore ici ajouter le signe le plus connu des Bo-

hémiens, qui faisoient autrefois métier de dire la bonne aventure.

HONGRIE. 1°. Tous les signes du précédent, à l'exception du quatrième, qui doit être celui-ci : 4°. Indiquer un pays sur le Danube, au midi de la Pologne, à l'est de l'Allemagne, à l'ouest et au nord de la Turquie d'Europe.

POLOGNE. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer la mer Baltique, le Brandebourg, la Silésie, la Hongrie, la Transylvanie et la Moldavie. 3°. Assigner à la Pologne sa place au milieu de ces Etats; et comme cet ancien royaume est aujourd'hui divisé en trois parties, dont l'une appartient à la Russie, l'autre à l'Autriche, et que la troisième est un duché indépendant, on peut ajouter aux premières signes ceux qui indiquent cette division et ce partage.

SUÈDE. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer au haut de cette carte, et près du cercle polaire, un grand royaume, borné au couchant par le Danemarck et par la Norwège, au nord par la Laponie, et au levant par la Russie. 3°. Figurer un froid excessif, pendant neuf mois, et un chaud extrême, pendant trois mois.

DANEMARCK. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer la mer d'Allemagne, frontière naturelle de ce royaume, du côté du nord et du

couchant; la mer Baltique, autre frontière, au levant; le duché de Holstein, au midi. 3°. Figurer un froid excessif, pendant huit mois, et un chaud également extrême, pendant quatre mois.

NORWÈGE. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer la Suède, et sa place au nord; la Norwège à l'ouest de la Suède; à l'est et au midi de l'Océan septentrional. 3°. Figurer un froid excessif, pendant un très-long hiver, et un chaud également excessif, pendant un très-court été.

ITALIE. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Former une espèce de botte, pour figurer l'Italie, dont le territoire, sur la carte, en a la figure. 3°. figurer les villes principales de cette terre classique, telles que Rome, Milan, Rome, dont il est si facile, à un catholique, d'inventer et de comprendre le signe, en figurant le chef vénérable de l'Eglise qui y fait son séjour; les tombeaux des deux apôtres dont la mort a rendu cette capitale du monde chrétien si célèbre; Milan, Florence, capitales de deux nouveaux royaumes.

NAPLES (royaume). 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Figurer la mer Méditerranée, qui est la borne naturelle de ce royaume. 3°. Figurer la botte de l'Italie, et montrer que ce pays en est

le dernier continent. 4°. Et comme les volcans y abondent, il faut en figurer l'éruption en pluie de feu.

ETRURIE (ci-devant Toscane). 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Figurer la mer Méditerranée. 3°. Figurer un pays borné, au levant et au nord, par l'Etat de l'Eglise; par la mer au midi; et par l'Etat de Gênes à l'ouest.

RUSSIE. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer le dernier Etat de cette carte, à l'est, depuis le pôle arctique, jusqu'à la mer Noire. 3°. Indiquer ses bornes qui sont une partie de l'Allemagne, la Prusse et la mer Baltique, et la Suède à l'ouest; la mer Glaciale au nord; la Russie d'Asie à l'est; au sud, la mer Noire et la Turquie d'Europe: on peut ajouter le signe de froid.

## *Asie.*

RUSSIE D'ASIE. 1°. Figurer la carte d'Asie. 2°. Tous les signes du précédent, en indiquant les bornes de cette partie, qu'il faut faire connoître auparavant sur la carte d'Asie.

TARTARIE. 1°. Figurer la carte d'Asie. 2°. Indiquer et figurer une vaste région, au nord, occupant, environ, le tiers de cette partie du monde. 2°. Indiquer ses bornes qui sont, au couchant,

la Russie et la mer Caspienne; au midi, la Perse, les Indes, et la Chine; à l'est, la mer de Tartarie; au nord, la même mer.

Arabie. 1°. Figurer la carte d'Asie. 2°. Indiquer ses bornes, qui sont le golfe Persique, au sud et à l'ouest; la Palestine, à l'est; et la Perse, au nord. 3°. Signe du meilleur café possible, et ajouter le signe de Turc, pour signifier que c'est la loi de Mahomet qu'on y observe.

Perse. 1°. Figurer la carte d'Asie. 2°. Indiquer ses bornes, qui sont, à l'ouest, la Turquie d'Asie; l'empire du grand Mogol, à l'est; la mer Caspienne et la Géorgie, au nord; et les golfes de Balsora et d'Ormus, et la mer de Perse, au sud. 3°. Indiquer que le culte de la plus grande partie du pays est celui du soleil, de la lune et du feu.

Indes. 1°. Signe de la carte d'Asie. 2°. Indiquer, sur cette carte, une très-grande partie du pays, au sud de la Tartarie. 3°. On figure plusieurs grandes îles, les unes sous la ligne, et les autres qui en sont fort près. 4°. On peut figurer, et les toiles, et les autres objets de commerce que les Européens retirent de ce vaste pays.

Chine. 1°. Figurer la carte d'Asie. 2°. Indiquer la partie la plus orientale de notre conti-

nent. 3°. Figurer la taille des Chinois, quelques-uns de leurs usages, celui de rendre un culte aux animaux et à quelques végétaux, etc.

### *Afrique.*

EGYPTE. 1°. Figurer la carte d'Afrique. 2°. Indiquer ses bornes, qui sont : au nord, la mer Méditerranée; au sud, la Nubie et la côte d'Abex; au levant, l'isthme de Suez et la mer Rouge; au couchant, le royaume et le désert de Barca. 3°. On figure le grand fleuve du Nil, dont les débordemens fertilisent les terres; les pyramides qui servoient de tombeau aux souverains, les chaleurs excessives, et les sables brûlans, si funestes à la vue des voyageurs.

BARBARIE. 1°. Figurer la carte d'Afrique. 2°. Indiquer ses bornes, qui sont, l'Océan Atlantique et la mer Méditerranée, l'Egypte, la Nigritie et la Guinée.

GUINÉE. 1°. Figurer la carte d'Afrique. 2°. Indiquer ses bornes, qui sont : au couchant, le royaume de Sierra-Lionna; au nord, le pays des Nègres; au levant, celui de Biafara; ce pays est baigné, au midi, par la mer de Guinée. 3°. Il faut ajouter un signe qui indique que les habitans en sont extrêmement noirs.

Nigritie. 2°. Figurer la carte d'Afrique. 2°. Indiquer un pays, existant, tout entier, dans la zone torride, entre le huitième et le vingt-troisième degré de latitude septentrionale, et entre le troisième et le quarante-quatrième degré de longitude. 3°. Figurer le grand fleuve du Niger qui la traverse du couchant au levant, et ajouter que c'est là que se fait le plus grand commerce des Nègres.

Nubie. 1°. Figurer la carte d'Afrique. 2°. Indiquer le cercle de montagnes qui la sépare, au nord, de l'Egypte et du désert de Barca; Zaara, au couchant; l'Abyssinie, au midi; le Nil, au levant.

Abyssinie. 1°. Figurer la carte d'Afrique. 2°. Indiquer ses bornes, qui sont, à l'est, la mer Rouge; la Nubie, au nord; la Nigritie, à l'ouest; la Cafrerie, au sud.

Congo. 1°. Figurer la carte d'Afrique. 2°. Indiquer la Guinée, et exprimer que le Congo est la Basse-Guinée, dans l'Ethiopie.

Cafrerie. 1°. Figurer la carte d'Afrique. 2°. Tracer une ligne en demi-cercle, autour du royaume du Monomotapa. 3°. Indiquer une chaîne de montagnes qui sépare ce royaume de la Cafrerie, près la pointe méridionale de l'Afrique.

ZANGUEBAR. 1°. Figurer la carte d'Afrique. 2°. Indiquer la mer d'Ethiopie, à l'est; au sud, la Cafrerie; au nord, la côte d'Ajan; au couchant, l'empire de Monoémugi, et une partie du Monomotapa. 3°. Signes de Nègres et d'idolâtrie.

*Amérique septentrionale.*

CANADA. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Signe d'une vaste région, dont le nouveau Mexique est la borne, au couchant; la Floride, au midi; la mer du Nord, au levant. 3°. Exprimer, par gestes, le froid extrême qu'il fait dans cette contrée, où les peuples reconnoissent et adorent deux principes, l'un du bien, l'autre du mal.

ETATS-UNIS. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Signe de treize Etats, formant une confédération ou alliance de famille, tous soumis aux mêmes lois, sous la présidence d'un seul, élu par tous, au nord de cette vaste contrée, presqu'aussi étendue que les trois autres parties. 3°. Figurer leur séparation d'avec l'Angleterre, leur ancienne mère-patrie.

FLORIDE. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Indiquer le golfe du Mexique, la mer du Nord et la rivière de Panuco. 3°. Figurer un pays

qui s'étend depuis cette rivière, le long du golfe et de la mer.

MEXIQUE ou NOUVELLE-ESPAGNE. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Exprimer, par signes, que tout le Mexique appartient aux Espagnols, en faisant le signe d'Espagne, et celui de possession.

LE NOUVEAU MEXIQUE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Indiquer les bornes de celui-ci, qui sont, la mer Vermeille, la Nouvelle-Espagne, la Louisiane, etc.

## *Amérique méridionale.*

TERRE-FERME. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Indiquer un grand continent dans la partie méridionale, et qui est néanmoins la plus avancée vers le nord.

PÉROU. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Indiquer une vaste région, presque toute entière sous la zone torride. 3°. Figurer beaucoup de mines d'or et d'argent, par les signes qui conviennent à ces précieux métaux, et aux mines qui les recèlent.

CHILI. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Indiquer ses bornes, qui sont : la mer Pacifique. le Tucuman, le Pérou, et les terres Magellaniques.

ques. 3°. Indiquer la zone tempérée australe où se trouve ce vaste pays.

BRÉSIL. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Indiquer la partie méridionale et la côte orientale. 3°. Exprimer que c'est au gouvernement du Portugal que ce pays appartient.

PAYS DES AMAZONES. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Indiquer la partie méridionale, et la position de ce pays, qui s'étend, le long de la rivière qui porte ce nom. 3°. Figurer des femmes fortes et courageuses, habiles au métier des armes, et qui sont en grand nombre dans ce pays.

GUADELOUPE. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Indiquer une île française, au nord de la Dominique, qui est elle-même au nord de la Martinique. 3°. On ajoutera le signe de Dimanche, parce qu'ayant été trouvée, ce jour-là, le nom lui en est resté.

MARTINIQUE. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Indiquer qu'elle est l'une des plus considérables et la principale des Antilles françaises, dans la partie septentrionale.

JAMAÏQUE. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Indiquer la mer du Nord, où se trouve cette île, qui est au midi de celle de Cuba, et au couchant de celle de Saint-Domingue.

PARAGUAY. 1°. Figurer la carte d'Amérique.

2°. Indiquer, dans la partie méridionale, une vaste région, bornée au nord, par le Brésil et la terre des Amazones; au couchant, par le Pérou et par le Chili; au sud, par les terres Magellaniques; et au levant, par la mer Magellanique.

GUYANE. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Indiquer la zone torride où se trouve, en entier, tout ce pays, s'étendant depuis la Ligne jusqu'au huitième degré de latitude septentrionale; et depuis le trois cent seizième degré de longitude jusqu'au trois cent vingt-huitième.

### *Noms des Nations.*

EUROPÉEN. 1°. Tous les signes d'Europe. 2°. Signe d'un être ou d'un objet qui appartient à cette partie du monde.

ASIATIQUE. 1°. Tous les signes d'Asie. 2°. Signe d'un être ou d'un objet qui appartient à cette partie du monde.

AFRICAIN. 1°. Tous les signes d'Afrique. 2°. signe d'un être ou d'un objet qui appartient à cette partie du monde.

AMÉRICAIN. 1°. Tous les signes d'Amérique. 2°. Signe d'un être ou d'un objet qui appartient à cette partie du monde.

ALGÉRIEN. 1°. Figurer la carte d'Afrique.

2°. Indiquer la Barbarie, qui est au sud de la Méditerranée. 3°. Montrer le lieu où est Alger. 4°. Ajouter le signe d'habitant, qui se fait par les signes de *demeure* (*voyez* ce dernier mot).

ALLEMAND. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer l'Allemagne (*voyez* ce mot). 3°. Ajouter le signe d'habitant.

ANGLOIS. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer l'Angleterre (*voyez* ce mot). 3°. Ajouter le signe d'habitant.

ARABE. 1°. Figurer la carte d'Asie. 2°. Indiquer l'Arabie (*voyez* ce mot). Ajouter le signe d'habitant.

AUTRICHIEN. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer l'Allemagne. 3°. Montrer l'Autriche. 4°. Ajouter le signe d'habitant.

BAVAROIS. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer l'Allemagne. 3°. Montrer la Bavière, qui est un des nouveaux royaumes de cet ancien Empire. 3°. Ajouter le signe d'habitant.

BOHÉMIEN. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer l'Allemagne. 3°. Montrer la Bohême. 4°. Ajouter le signe d'habitant.

CHINOIS. 1°. Figurer la carte d'Asie. 2°. Indiquer le pays le plus oriental. 3°. Ajouter le signe d'habitant.

CORSE. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. In-

diquer la Méditerranée; et au milieu, l'île de Corse, entre les côtes de Gênes et l'île de Sardaigne. 3°. Ajouter le signe d'habitant.

CRÉOLE. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Signe d'habitant.

DANOIS. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer le Danemarck, au nord (*voyez* ce mot). 3°. Signe d'habitant.

ECOSSOIS. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer les îles Britanniques. 3°. Montrer l'Ecosse, et ajouter le signe d'habitant.

ESPAGNOL. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer le pays le plus occidental. 3°. Signe d'habitant. (*Voyez* le mot *Espagne*, page 261).

FRANÇAIS. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer le pays où nous sommes, et l'Empire que nous habitons, en traçant un grand cercle qui représente les bornes d'un grand pays, et montrer que nous sommes habitans de ce grand pays.

GENEVOIS. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer le pays qui est à l'est de la France. 3°. Montrer Genève sur le bord du lac de ce nom. 4°. Signe d'habitant.

GENOIS. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer l'Italie, et montrer, sur les bords de la

Méditerranée, la ville de Gênes, sur la côte de ce nom. 3°. Signe d'habitant.

GREC. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer la Turquie, et montrer la Grèce, qui est à l'ouest de cet empire, qui en a la souveraineté. 3°. Signe d'habitant.

HANOVRIEN. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer l'Allemagne, et montrer, près de la Basse-Saxe, le pays d'Hanovre. 3°. Signe d'habitant.

HOLLANDOIS. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer au nord de la France, et dans un pays aqueux, menaçant sans cesse ce continent factice de l'engloutir, le nouveau royaume de Hollande. 3°. Signe d'habitant.

INDIEN. 1°. Figurer la carte d'Asie. 2°. Indiquer les Indes orientales par les signes qui ont été déjà tracés à la définition de ce mot. 3°. Ajouter le signe d'habitant.

IRLANDOIS. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer l'Angleterre, et à l'ouest l'Irlande. 3°. Ajouter le signe d'habitant.

ITALIEN. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer l'Italie par les signes déjà connus, et qui se trouvent à la définition de ce mot. 3°. Ajouter le signe d'habitant.

JAPONOIS. 1°. Figurer la carte d'Asie. 2°. In-

diquer le pays le plus oriental. 3°. Ajouter le signe d'habitant.

Laponois. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer le pays le plus septentrional et le plus voisin du pôle arctique. 3°. Ajouter le signe de froid extrême, et de jour de quatre ou cinq, ou même six mois. 4°. Le signe d'habitant.

Maltois. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer la mer Méditerranée, au milieu de laquelle est l'île de Malte, entre l'Afrique et la Sicile. 3°. Signe d'habitant.

Métis. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Indiquer des personnes d'un sang différent, ou de différentes qualités, de différens pays. 3°. Figurer un enfant né de l'un et de l'autre.

Russe ou Moscovite. 1°. Figurer la carte d'Europe et celle d'Asie. 2°. Faire les signes de Russie (*voyez* ce mot). 3°. Signe d'habitant.

Mulatre. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Indiquer deux personnes, dont l'une est née de la race des blancs, et l'autre de la race des noirs.

Napolitain. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer le pays le plus méridional, et qui se trouve au bout de l'Italie, où sont des volcans (*voyez* ce mot). 3°. Signe d'habitant.

Nègre. 1°. Figurer la carte d'Afrique. 2°. Et

pour les autres signes, *voyez* au mot *Nigritie*. 3°. Ajoutez le signe d'habitant.

PERSAN. 1°. Figurer la carte d'Asie. 2°. Et pour les autres signes, *voyez* au mot *Perse*. 3°. Ajoutez le signe d'habitant.

PÉRUVIEN. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. *Voyez* au mot *Pérou*. 3°. Ajoutez le signe d'habitant.

PIÉMONTOIS. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer le pays dont Turin est la capitale. 3°. Signe d'habitant.

POLONOIS. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer l'Allemagne, et un ancien royaume borné, à l'ouest, par la mer Baltique; au sud, par la Hongrie; et à l'est, par les Etats de Russie. 3°. Signe d'habitant.

PORTUGAIS. 1°. *Voyez* au mot *Portugal*. 2°. Signe d'habitant.

PRUSSIEN. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer un grand pays borné, au couchant, par la Poméranie; au levant, par la Lithuanie; au nord, par la mer Baltique; au sud, par la Cusavie et la Mozavie. 3°. Signe d'habitant.

ROMAIN. 1°. *Voyez* au mot *Rome*. 2°. Signe d'habitant.

SAUVAGE. 1°. Figurer la carte d'Amérique. 2°. Indiquer les pays septentrionaux de cette

contrée. 3°. Figurer des hommes habitant les forêts, se nourrissant des produits de la chasse et de la pêche, vivant sans lois, sans civilisation.

SAVOYARD. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer le pays dont Chambéry étoit autrefois la capitale. 3°. Figurer les jeunes Savoyards parcourant les différens pays, n'ayant d'autre industrie, pour la plupart, que de montrer la Marmotte aux enfans et aux bonnes gens, de ramoner les cheminées, de frotter les appartemens, et de servir aux offices les plus bas.

SAXON. 1°. Figurer la carte d'Europe. 2°. Indiquer l'Allemagne; et à l'ouest de la Pologne et de la Bohême, jusqu'à la mer d'Allemagne, et jusqu'au Danemarck, un nouveau royaume, dont la capitale est Dresde.

SUÉDOIS. 1°. *Voyez* au mot *Suède*, tous les signes qui servent à désigner ce pays. 2°. Signe d'habitant.

SUISSE. 1°. *Voyez* au mot *Suisse*, tous les signes qui désignent ce pays. 2°. Signe d'habitant.

TARTARE. 1°. *Voyez* au mot *Tartarie*, carte d'Asie, tous les signes qui caractérisent ce vaste pays. 2°. Signe d'habitant.

TURC. 1°. *Voyez* les signes de Turquie, à ce mot. 2°. Signe d'habitant.

*Nota.* Quant aux noms propres des villes, aux noms des empires, royaumes, républiques, îles, fleuves, montagnes de toutes les parties du monde, comme aussi les noms d'hommes, de femmes, dont les signes ne se trouvent pas dans cet ouvrage, il faudra les désigner en les écrivant par l'alphabet manuel.

---

## CHAPITRE IX.

### *Nombres. Mesures. Temps. Monnoies. Changes. Commerce.*

#### *Nombres cardinaux.*

Un. 1°. On ferme la main droite. 2°. On lève le pouce, et on le montre. Tout cela se fait, sans que la main fasse aucun autre mouvement que celui du pouce levé et montré. Il en doit être de même pour tous les autres nombres.

Deux. 1°. On ferme la main droite. 2°. On lève le pouce et l'index, en même temps et sans aucun intervalle entre le lever de l'un et le lever de l'autre, pour éviter de donner l'idée de la numération successive, et d'un nombre ordinal. Il en sera de même pour tous les autres nombres.

Trois. 1°. On ferme la main droite. 2°. On lève, en même temps et à la fois, le pouce, l'index et le medius, en observant pour ce nombre ce qui vient d'être prescrit pour le précédent.

Quatre. 1°. On ferme la main droite. 2°. On lève, en même temps et à la fois, le pouce, l'index, le medius et l'annulaire, toujours comme dans les signes précédens.

Cinq. 1°. On ferme la main droite. 2°. On l'ouvre de manière à lever, en même temps et à la fois, tous les doigts, et on les montre.

Six. 1°. On ferme les deux mains, et on les montre fermées. 2°. On ouvre la droite, comme pour le nombre cinq, et on lève en même temps le pouce de la gauche.

Sept. 1°. On ferme les deux mains, etc., comme pour le signe précédent, et on lève, à la fois et en même temps, le pouce et l'index.

Huit. 1°. Les signes du précédent pour la main droite. 2°. Signe de trois, pour la main gauche.

Neuf. 1°. Les signes du précédent, pour la main droite. 2°. Le signe de quatre pour la main gauche.

Dix. On ferme les deux mains, et on les ouvre, en même temps et à la fois.

Onze. On ferme les deux mains, et on les

ouvre, comme pour le nombre dix; on ferme encore les deux mains, et on lève et on montre le pouce de la main droite.

DOUZE. Les signes du nombre dix, et le signe de deux.

TREIZE. Les signes du nombre dix, et le signe de trois.

QUATORZE. Les signes du nombre dix, et le signe de quatre.

QUINZE. Les signes du nombre dix, et le signe de cinq.

SEIZE. Les signes du nombre dix, et le signe de six.

DIX-SEPT. Les signes du nombre dix, et le signe de sept.

DIX-HUIT. Les signes du nombre dix, et le signe de huit.

DIX-NEUF. Les signes du nombre dix, et le signe de neuf.

VINGT. Les signes de dix, deux fois, en fermant les deux mains, et les ouvrant, deux fois.

VINGT-UN. Les signes du précédent, et le signe d'un.

VINGT-DEUX. Les signes de vingt, et le signe de deux.

VINGT-TROIS, etc., etc. Les signes qui se trouvent à la suite de la dixaine, se font tous

comme celui de la dixaine, en y ajoutant le signe de 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, selon l'énonciation du nombre.

TRENTE. On ferme les deux mains, et on les ouvre, comme pour le signe du nombre dix : on les ferme une seconde fois, et on les ouvre, ce qui feroit le nombre vingt : on les ferme une troisième fois, et on les ouvre, ce qui fait trois fois dix, et par conséquent *Trente*. Et pour tous les autres nombres, jusqu'à quarante, on fait, après le signe de *trente*, le signe de 1, 2, 3, 4, etc., jusqu'à 9 inclusivement, comme pour 21, 22, 23, 24, 25, etc.

QUARANTE. Tous les signes du précédent, en ajoutant une dixaine, qui se fait en fermant, et en ouvrant les deux mains, une fois de plus, à chaque dixaine de plus. Il en sera de même pour tous les nombres, jusqu'à cent, à moins qu'on ne préfère convenir avec l'élève, pour abréger les signes, de figurer *vingt*, en faisant le signe du nombre 2, de la main droite, et le zéro, de la main gauche. Ainsi on montrera le pouce et l'index d'une main, et on figurera la lettre o de l'autre. On fera de même pour 40, 50, 60, etc., jusqu'à cent.

CENT. 1°. Faire, de la main droite, le signe de 1, et 00 de la main gauche. 2°. Pour tous les

nombres qui suivent 100, jusqu'à 200, on les fait d'après les règles tracées plus haut.

DEUX CENTS, TROIS CENTS, etc., etc. C'est la même manière que pour le précédent, en substituant, 2, 3, etc., à 1, jusqu'à mille.

MILLE. 1°. Faire, de la main droite, le signe de 1, et 000 de la main gauche. 2°. Pour tous les signes de centaines, dixaines et d'unité, on a recours aux signes précédens.

*Nombres ordinaux.*

PREMIER. 1°. Signe de 1. 2°. On trace, avec la main droite, dont le pouce levé indique l'unité, une ligne horisontale, en l'air, de droite à gauche, pour représenter 1, qui est suivi d'un autre, ou même de plusieurs, et qui marche à la tête de la bande.

SECOND. Signe de 2, en ajoutant le second signe du précédent.

TROISIÈME, QUATRIÈME, etc., etc. On fait pour chacun de ces nombres comme pour les nombres cardinaux, en ajoutant toujours le deuxième signe du nombre ordinal.

*Nombres multiplicatifs.*

SIMPLE. 1°. Figurer un mouchoir, ou un morceau d'étoffe, et montrer que ce mouchoir est sans aucun pli. 2°. Plier ce mouchoir ou cette étoffe, et en montrer les plis. 3°. Les étendre et les montrer dans leur premier état.

DOUBLE. 1°. Figurer le même mouchoir, et le plier en deux. 2°. On peut encore ajouter un second mouchoir au premier, en signe de doublure.

TRIPLE. 1°. Les signes des précédens. 2°. Ajouter un troisième pli aux deux plis d'un objet double.

QUADRUPLE. 1°. Les signes des précédens. 2°. Ajouter un quatrième pli.

QUINTUPLE. 1°. Les signes des précédens. 2°. Ajouter un cinquième pli.

SEXTUPLE. 1°. Les signes des précédens. 2°. Ajouter un sixième pli.

SEPTUPLE. 1°. Les signes des précédens. 2°. Ajouter un septième pli.

OCTUPLE. 1°. Les signes des précédens. 2°. Ajouter un huitième pli.

NONUPLE. 1°. Les signes des précédens. 2°. Ajouter un neuvième pli.

DÉCUPLE. 1°. Les signes des précédens. 2°. Ajouter un pli de plus.

*Nombres collectifs.*

UNITÉ. 1°. Signe de un. 2°. Signe grammatical d'abstraction.

PARITÉ. 1°. Signe du précédent. 2°. Faire ce signe des deux mains. 3°. Rapprocher les deux unités. 4°. Signe grammatical d'abstraction.

DIXAINE. 1°. Signe de dix. 2°. Signe grammatical d'abstraction.

DOUZAINE. 1°. Signe de douze. 2°. Signe grammatical d'abstraction.

QUINZAINE. 1°. Signe de quinze. 2°. Signe grammatical d'abstraction.

VINGTAINE. 1°. Signe de vingt. 2°. Signe grammatical d'abstraction.

TRENTAINE. 1°. Signe de trente. 2°. Signe grammatical d'abstraction.

QUARANTAINE. 1°. Signe de quarante. 2°. Signe grammatical d'abstraction.

CINQUANTAINE. 1°. Signe de cinquante. 2°. Signe grammatical d'abstraction.

SOIXANTAINE. 1°. Signe de soixante. 2°. Signe grammatical d'abstraction.

CENTAINE. 1°. Signe de cent. 2°. Signe grammatical d'abstraction.

## *Nombres distributifs.*

Tout. 1°. Regarder devant soi, et autour de soi, comme s'il y avoit réellement des objets existans. 2°. Montrer tous ces objets, sans en oublier un seul. 3°. Tracer autour d'eux une ligne courbe qui les renferme tous.

Moitié. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Tracer une ligne, de la main droite, au milieu de tous ces objets. 3°. Séparer ces objets en deux parties ou moitiés, et indiquer l'une ou l'autre.

Tiers. 1°. Tous les signes de *Tout.* 2°. Faire trois parts. 3°. En indiquer une.

Quart. 1°. Tous les signes de *Tout.* 2°. Faire quatre parts. 3°. En indiquer une.

Cinquième. 1°. Tous les signes de *Tout.* 2°. Faire cinq parts. 3°. En indiquer une.

Continuer ainsi pour tous les autres nombres *distributifs*, jusqu'au *millième*, en faisant observer à l'élève, qu'un centième (par ex.), n'est qu'une centième partie d'un *Tout*, divisé en cent parties; qu'un millième, n'est qu'une millième partie du même *Tout*, divisé en mille parties, etc.

*Mesures*

*Mesures de longueur, de superficie et de capacité, et Poids.*

Nous ne parlerons pas des anciennes mesures; l'avantage que les nouvelles, qui sont ordonnées par le gouvernement, ont sur les autres, devroit faire donner la préférence à celles-ci, quand même il n'y auroit pas une défense sévère de se servir des anciennes. Ainsi nous ne donnerons pas le signe de l'arpent, de l'aune, de la brasse, de la coudée, de la lieue, du pas, de la perche, du pied, du pouce, du point, de la toise; mais nous parlerons du mètre, et de toutes ses divisions. Nous ne parlerons pas de la toise, du pied carré, cube, etc.; mais nous parlerons de l'are, du déciare, du centiare, etc. Nous ne parlerons plus du baril, de la barrique, du boisseau, etc.; mais nous parlerons du litre, du décilitre, du centilitre. Nous ne parlerons plus de la drachme, du grain, du gros, du karat, de la livre, du marc, etc.; mais nous parlerons du gramme, du décigramme, du centigramme, et nous applaudirons, avec tous les bons François, à cet heureux changement qu'invoquoit depuis long-temps la raison, et que lui ont trop long-temps refusé la routine et l'habitude.

*Nota.* Il est essentiel de diviser les mots suivans, et de faire connoître aux élèves la valeur de chacune de leurs parties, pour que les signes de chacun d'eux soient parfaitement entendus : *mètre*, signifie mesure; *déca*, signifie dix fois plus; *déci*, dixième partie; *hecto*, cent fois plus; *centi*, centième partie; *kilo*, mille fois plus; *milli*, millième partie; *myria*, dix mille fois plus.

Mètre. 1°. Tracer, en l'air, le cercle du méridien. 2°. Exprimer qu'on prend la dix-millionnième partie du quart de ce cercle. 3°. On peut encore, si l'élève connoît le pied ancien, indiquer, par signes, la longueur d'environ trois pieds onze lignes et demie; c'est celle du mètre.

Décimètre. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Indiquer la dixième partie du mètre (*voyez* les nombres distributifs, pour *dixième*).

Centimètre. 1°. Tous les signes de mètre. 2°. Indiquer la centième partie du mètre (*voyez* les nombres distributifs, pour *centième*).

Décamètre. 1°. Tous les signes de mètre. 2°. Exprimer la longueur du mètre, prise dix fois (environ trente pieds).

Hectomètre. 1°. Tous les signes de mètre. 2°. Longueur de cent mètres.

Kilomètre. 1°. Tous les signes de mètre.

2°. Longueur de mille mètres (environ cinq cents toises).

MILLIMÉTRE. 1°. Tous les signes du mètre. 2°. Longueur de mille mètres.

MYRIAMÈTRE. 1°. Tous les signes du mètre. 2°. Longueur de dix mille mètres.

*Mesures de superficie, ou agraires.*

ARE. 1°. Signe de décamètre carré, ou de cent mètres carrés.

DÉCIARE. 1°. Signe de mètre carré. 2°. Longueur de dix mètres carrés.

CENTIARE. 1°. Signe de mètre. 2°. Signe de mètre carré.

DÉCARE. 1°. Signe d'are. 2°. Longueur de dix ares.

HECTARE. 1°. Signe d'are. 2°. Longueur de cent ares.

KILARE. 1°. Signe d'are. 2°. Longueur de mille ares.

MYRIARE. 1°. Signe d'are. 2°. Longueur de dix mille ares.

STÈRE. 1°. Signe de mètre. 2°. Longueur du mètre cube. (Pour les bois de chauffage, c'est à peu près la demi-voie de bois de Paris).

*Mesures de capacité.*

Litre. 1°. Signe de mètre. 2°. Signe de la dixième partie du mètre. 3°. Signe du décimètre cube. (Il est peu différent du litron, et de la pinte de Paris).

Décilitre. 1°. Signe du précédent. 2°. Dixième partie du litre. (C'est à peu près l'équivalent d'un gobelet ordinaire.

Décalitre. 1°. Signe de litre. 2°. Ajouter le signe de dix fois plus.

Hectolitre. 1°. Signe de litre. 2°. Ajouter le signe de cent fois plus.

Kilolitre. 1°. Signe de litre. 2°. Ajouter le signe de mille fois plus.

Myrialitre. 1°. Signe de litre. 2°. Ajouter le signe de dix mille fois plus.

*Poids.*

Gramme. 1°. Signe de l'eau, sous le volume d'un centimètre cube (dix-neuf grains, poids ancien).

Décigramme. 1°. Signe de gramme. 2°. Signe de dixième partie.

Décagramme. 1°. Signe de gramme. 2°. Poids de dix grammes.

HECTOGRAMME. 1°. Signe de gramme. 2°. Poids de cent grammes.

CENTIGRAMME. 1°. Signe de gramme. 2°. centième partie d'un gramme.

KILOGRAMME. 1°. Signe de gramme. 2°. Signe de mille fois plus.

MYRIAGRAMME. 1°. Signe de gramme. 2°. Dix mille fois plus qu'un gramme.

*Mesure de temps.*

AN et ANNÉE. 1°. Figurer, avec la main gauche, le globe du soleil, qu'il faut représenter fixe au centre des mouvemens de notre terre et des autres planètes. 2°. Figurer, de la main droite, le globe de la terre, parcourant un grand cercle autour du soleil.

JOUR. 1°. Le premier signe du précédent. 2°. Faire tourner la main droite, sur elle-même, en face de la gauche.

Ces deux mouvemens, l'un annuel, l'autre diurne, étant réels et contraires à l'apparence, on peut encore donner au soleil les deux mouvemens de la terre, en figurant, pour l'année, le plus grand cercle possible et un mouvement lent; et pour le jour, un cercle moindre et un mouvement très-rapide.

Matin. Figurer, de la main droite, le soleil s'élevant au-dessus de notre horizon.

Soir. Figurer, de la même main, le soleil qui s'abaisse et qui se couche.

Heure. Figurer le soleil, parcourant une vingt-quatrième partie de sa course, ou plutôt la terre la parcourant.

Demi-heure. 1°. Les signes du précédent. 2°. Diviser l'index de la main gauche, avec celui de la droite, pour marquer la moitié de l'heure.

Moment. Montrer le doigt medius, avec le pouce de la même main, et faire comme si on en retranchoit une partie.

Instant. 1°. Le signe du précédent. 2°. Retrancher du medius une plus petite partie.

Minute. 1°. Figurer une heure. 2°. En indiquer une soixantième partie.

Quart d'heure. 1°. Signe d'heure. 2°. Montrer quatre doigts de la main, et en séparer un des autres.

Mois. 1°. Figurer la lune, que représentera la main droite fermée, et le signe de son lever, quand elle est dans son plein. 2°. Lui faire décrire un cercle autour de la terre, qui sera représentée par la main gauche.

Semaine. 1°. Tous les signes du précédent.

2°. Mais on ne fera parcourir à la main droite, représentant la lune, que le quart du cercle.

SAISON. 1°. Signe de l'année. 2°. Mais on ne fera parcourir à la terre, représentée par la main droite, que le quart de son cercle annuel.

SIÈCLE. 1°. Signe de l'année. 2°. On ajoutera le signe de cent.

TEMPS. Signe grammatical de passé, de présent et de futur.

TEMPOREL. 1°. Les signes du précédent. 2°. Signe grammatical de l'adjectif.

ETERNITÉ. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Mais à chaque temps, on fera le signe de négation, à l'exception du présent. 3°. On ajoutera le signe de cercle, plusieurs fois décrit.

ETERNEL. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe grammatical de l'adjectif.

### *Monnoie.*

FRANC. 1°. Signe de 20 sous : on fait avec les deux mains, qu'on ferme et qu'on ouvre à la fois, en montrant les doigts séparés, deux fois, le signe du nombre 10, ce qui fait 20. On figure 10 décimes, dont chacune vaut 2 sous; ou 100 petites pièces, qu'on nomme centimes; il vaut 3 deniers de plus que l'ancienne livre, tournois.

Deux francs. Signe de 40, de la manière dont on a fait le signe de 20.

Cinq francs. 1°. Signe d'une pièce d'argent de cette valeur. 2°. Ajouter le signe de 5. 3°. Signe de dix décimes.

Vingt francs. 1°. Signe d'une pièce d'or de cette valeur. 2°. Ajouter le signe de 20.

Quarante francs. 1°. Signe d'une pièce d'or de cette valeur. 2°. Ajouter le signe de 40.

Décime. 1°. Signe d'une pièce de cuivre, de cette valeur. 2°. Ajouter le signe de 2 sous, ou de 10 centimes.

Centime. 1°. Signe d'une pièce de cuivre de cette valeur. 2°. Ajouter le signe de 5 pour une $\frac{1}{2}$ décime, ou 1 sou.

### *Changes. Commerce.*

Achat. 1°. On figure, par gestes, l'action de se présenter à un vendeur, qui, dans son magasin, ou dans sa boutique, tient à la disposition des acheteurs, des denrées, ou marchandises de toute espèce. 2°. On figure l'action de choisir quelqu'un de ces objets qui sont à vendre, et d'en proposer un prix; de convenir du prix; de prendre cet objet; de le payer; de le faire sien et de l'emporter. 3°. Signe grammatical d'abstraction.

ARRHES. 1°. Figurer l'acton de faire verbalement un marché quelconque. 2°. Figurer l'action de convenir du prix et des conditions du marché. 3°. Figurer l'action de donner une avance du prix convenu, avec l'engagement de perdre cette avance si on ne tient pas le marché.

BAIL. 1°. Figurer l'action de donner à ferme, à loyer, un droit quelconque, tel qu'une maison pour y habiter, un fonds de terre pour en retirer les fruits, ou tout autre objet qui procure à celui qui le reçoit à bail, un avantage quelconque, moyennant une rente annuelle. 2°. On figure aussi celui qui reçoit ce droit, et qui s'engage à payer la rente. 3°. Figurer un officier public qui écrit les conditions du bailleur et du preneur.

BALANCE. Figurer un instrument à deux plateaux, suspendus à une guindole, au milieu de laquelle est un fléau qui, en s'inclinant vers l'un ou vers l'autre, sert à faire connoître l'égalité ou la différence de la pesanteur des corps graves.

BALLE. 1°. Figurer un gros paquet de marchandises, qu'on enveloppe de toiles, après les avoir bien garnies de paille. 2°. Figurer que cette balle est confiée à un roulier qui l'emporte, pour la charger sur sa grosse charrette, à l'adresse de celui à qui elle est envoyée.

BALLOT 1°. Tous les signes du précédent.

2°. On observe seulement que le ballot est plus court que la balle, et qu'il a plutôt la forme ronde que la forme carrée.

BANQUE. 1°. Signes d'argent et d'or monnoyés. 2°. Signe de l'envoyer de place en place, par des lettres de change, qu'il faut figurer.

BANQUIER. (*Voyez* ce mot, page 91).

BANQUEROUTE et BANQUEROUTIER. (*Voyez* ces mots, page 91).

BASSIN DE BALANCE. (*Voyez* page 295).

BÉNÉFICE. 1°. Figurer l'action d'acheter, et celle de revendre ou de céder l'objet acheté. 2°. Figurer l'action de retirer un profit de la cession qu'on a faite.

BILLET. 1°. Figurer l'action d'écrire un billet à ordre, de le négocier, ou de le recevoir. 2°. Il faut en décrire, par gestes, la forme et la teneur.

BILLET DE LOTERIE. 1°. Figurer le bureau où l'on prend ces sortes de billets. 2°. Figurer leur forme, la roue où on les met, et d'où on les fait sortir. 3°. Figurer la joie de ceux dont les billets sont gagnans.

BILLET PAYABLE AU PORTEUR. 1°. Tous les signes de billet. 2°. Figurer que celui-ci est au profit de celui qui l'aura, et exprimer qu'il ne porte d'autre nom que celui du tireur.

BILLET DE BANQUE. 1°. Figurer le lieu où

l'on apporte son argent, en prenant des billets de commerce en échange. 2°. Figurer ces billets imprimés et timbrés, en tout différens des autres, faits entre particuliers.

BOUTIQUE. 1°. Figurer une boutique de marchand, avec un comptoir où celui-ci se tient, différens étages où sont arrangés, dans des boîtes, les objets de son commerce.

CAISSE. 1°. Figurer un coffre fort où le négociant tient ses fonds, ou le lieu où il fait ses recettes et ses paiemens. 2°. C'est encore un coffre carré, fait de planches d'un bois léger : il faut représenter l'action du bahutier, et les instrumens dont il se sert, quand il fait ses caisses (*voyez* au mot *Bahutier*, page 90).

CAISSIER. 1°. Le premier signe du précédent. 2°. Signes de payer et de recevoir.

CAPITAL. 1°. Figurer une grosse somme. 2°. Figurer l'action de la placer sur les fonds publics, ou même chez un particulier à qui on en abandonne la possession, moyennant une rente annuelle : tout cela se figure, par gestes, en représentant celui qui place la somme, et celui qui s'engage à payer annuellement la rente convenue. 3°. On a le soin de bien distinguer la somme qui est le capital, et de celui qui la donne, et de celui qui la reçoit, et du revenu.

Chaland. 1°. Figurer une boutique et un marchand, et un acheteur qui a l'habitude d'aller faire ses achats chez ce marchand, et à cette boutique.

Commis. 1°. Figurer une boutique, un magasin et un bureau. 2°. Figurer un jeune homme qui, sous les ordres d'un marchand, ou d'un négociant, travaille, soit à vendre, soit à tenir les comptes, à faire les écritures, etc.

Commissionnaire. 1°. Figurer l'action d'acheter et de vendre. 2°. Figurer un homme qui fait l'un et l'autre, pour le compte d'autrui.

Commission. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe grammatical de l'abstraction.

Compagnie d'assurance. 1°. Figurer l'action d'expédier un vaisseau, ou seulement d'envoyer des marchandises dans les colonies. 2°. Figurer l'action d'abandonner une somme convenue à une société, qui, à ses risques et périls, garantit la conservation de l'envoi : tout ceci ne peut se faire que par gestes, et d'une manière mimique ; on représente devant soi, et le vaisseau, par sa forme, et la mer où il va être lancé, et le voyage de long cours qu'il va faire, et les dangers qu'il va courir, et les marchandises qu'on va lui confier, et les assureurs qui vont s'engager

à les garantir, et celui qui va leur payer une somme pour cette assurance.

COMPTE. On figure l'action d'écrire la note de la recette et de la dépense; et cette double opération, représentée par gestes, sert de signe à ce mot.

COMPTOIR. 1°. Figurer un commerçant, ou négociant, par les signes indiqués, à ces mots-là. 2°. Figurer des jeunes gens qui travaillent sous les ordres de ce négociant, à la transcription des lettres missives; à écrire sur les registres la recette et la dépense; à l'envoi des effets de commerce, tels que lettres de change, billets; à acquitter ceux qui sont présentés; à aller recevoir ceux qu'on a reçus et qui sont échus. 3°. Figurer dans la maison du négociant un lieu particulier où se font toutes ces opérations commerciales, et où se tiennent tous les commis: on peut ellipser tous les autres signes; mais il faut appuyer sur le troisième.

CONTRAT DE DONATION. 1°. Figurer des propriétés de plusieurs sortes, telles que maisons, champs, vignes, prés, bois, rentes, meubles, etc. 2°. Figurer une personne qui les donne à une autre. 3°. Figurer un notaire qui écrit les intentions du donateur: c'est sur ce dernier signe

qu'il faut appuyer ; car c'est ici le véritable signe de contrat de donation.

CONTRAT DE VENTE. Le premier et le second signe du précédent, en substituant le mot *vendre* au mot *donner*.

CONTRE-POIDS. 1°. Figurer l'action de charger, ou une personne, ou un animal, d'un fardeau quelconque. 2°. Figurer l'action de mettre un fardeau pareil en opposition, qui rende plus facile le port du premier, en l'empêchant de tomber.

CONTRIBUTION. 1°. Figurer une société de personnes. 2°. Figurer le projet qu'elles ont de faire une dépense quelconque, en commun. 3°. Figurer l'action de donner, chacun, l'argent convenu pour la dépense projetée.

CORRESPONDANCE. Figurer des lettres reçues et des lettres répondues, en figurant l'action d'écrire une lettre, de la ployer, de la cacheter, de la jeter à la poste, et l'action d'en recevoir, en représentant le facteur qui les porte, et les frais de port que l'on paie.

CORRESPONDANT. 1°. Figurer des enfans mis en pension. 2°. Figurer un homme qui occupe auprès du maître la place des parens, pour tout ce qui regarde les élèves qui lui ont été confiés : ce signe se fait, en figurant tout ce que feroient les parens.

Courtier. 1°. Figurer un homme qui est dans le commerce ce qu'est un appareilleur pour un bâtiment : il est le commissionnaire des négocians ; il achète et il vend pour eux. 2°. Figurer ces diverses opérations. 3°. Figurer que c'est pour d'autres qu'on les fait.

Créance. 1°. Figurer l'action de vendre, et celle de prêter. 2°. Figurer l'engagement contracté, envers le vendeur ou le prêteur, par l'acheteur ou l'emprunteur. 3°. Figurer la transmission de cet engagement dans les mains du premier. 4°. Signe grammatical d'abstraction.

Créancier. Tous les signes du précédent, à l'exception du quatrième signe.

Crédit. Ce mot ayant plusieurs significations, et n'en devant avoir ici qu'une seule, les signes qui doivent l'exprimer ne doivent donc être pris que dans un seul sens, et c'est dans le sens du commerce. Les signes de ce mot seront donc ceux-ci : 1°. Figurer l'action de vendre à quelqu'un qui, n'ayant pas de quoi payer comptant, demande du temps, et promet de payer à l'époque qu'il fixe lui-même, et qu'on lui accorde. 2°. On doit représenter deux personnes, le vendeur et l'acheteur, et figurer, par signes, cette sorte de vente et d'achat qui se fait à crédit.

Débit. Figurer l'action de vendre, et de vendre facilement et promptement.

Débiteur. 1°. Figurer deux hommes, dont l'un emprunte et l'autre prête. 2°. On représente l'emprunteur exposant à l'autre son besoin, et cela se fait en tirant de sa poche une bourse vide, et accompagnant cette action d'un air triste et suppliant : on montre la bourse, et on demande de quoi la remplir. 3°. Le prêteur donne l'argent demandé. 4°. L'emprunteur fait un engagement par écrit, ou en figure l'action; il remet au prêteur cet engagement.

Dette. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe grammatical d'abstraction.

Dette publique. 1°. Figurer le grand livre où sont inscrits les noms des rentiers de l'Etat. 2°. Figurer l'Etat comme débiteur, et les particuliers comme créanciers. 3°. Signe grammatical d'abstraction.

Douane. 1°. Figurer toute sorte de marchandises, et surtout celles d'Amérique. 2°. Figurer un grand hôtel où l'on paie les impôts et les taxes sur ces marchandises.

Douanier. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'un commis à la recette de ces impôts et de ces droits.

Droit. 1°. Figurer un supérieur quelconque envers

envers qui d'autres personnes sont obligées à quelque redevance, soit en argent, soit en honorifiques. 2°. Ce signe se fait, de l'index qu'on incline plusieurs fois et avec une certaine force, vers la terre, en signe de devoir et d'obligation.

ECHANGE. 1°. Figurer l'action de deux hommes qui changent une chose pour une autre. 2°. Mais il faut figurer des immeubles, comme maisons, terres, ou meubles précieux.

ECHÉANCE. 1°. Figurer un billet à terme, ou une lettre de change. 2°. Figurer un temps déterminé, à la fin duquel doit s'en faire le paiement. 3°. Indiquer cette époque convenue. 4°. Figurer la présentation du billet, et l'exigeance du montant.

EMBALLAGE. 1°. Représenter des marchandises, et des hommes chargés de les mettre en balles. 2°. Figurer l'action de former ces balles (*voyez* le mot *Emballer* et le mot *Balle*, page 295). 3°. Signe grammatical d'abstraction.

EMBALLEUR. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Mais au lieu du troisième, ajouter le signe d'ouvrier.

EMPRUNT. 1°. (*Voyez* aux mots *Prêter* et *Emprunter*, page 311). 2°. Signe grammatical d'abstraction.

ENCAN. 1°. (*Voyez* aux mots *Achat* et *Vente*).

2°. Ajouter le signe de *Public*, en figurant une place publique. 3°. Ajouter le signe de meubles. 4°. Ajouter le signe d'autorité et de justice.

ENCHÈRE. 1°. Figurer une vente publique, par autorité de justice : les signes de tous ces mots ont été donnés dans ce qui a précédé : on figure facilement la justice qui ordonne, et la vente qui se fait ; une scène mimique rend tout sensible. 2°. On figure le crieur qui proclame le prix proposé, et des acheteurs qui enchérissent à l'envi, et tour à tour. 3°. On représente, par signes, les meubles qui sont l'objet de la vente.

ENSEIGNE. 1°. Figurer une boutique, un magasin, un atelier. 2°. Figurer une enseigne qui représente toujours quelqu'objet dont le nom est celui de l'enseigne ; comme un animal, un végétal, ou tout autre objet. 3°. On fait le signe de l'image, en lui donnant la vie, par le geste qui la dessine et qui l'anime.

ENTREPÔT. 1°. Figurer une maison de commerce, et dans cette maison un lieu particulier, où l'on met en réserve des marchandises, pour les vendre, dans un moment favorable. 2°. Figurer l'action d'aller les reprendre, quand cet heureux moment est arrivé.

ENVOI. 1°. Figurer un objet présent, un paquet, une lettre, ou même une personne. 2°.

Faire signe de faire transporter du lieu où l'on est à un autre éloigné, cet objet, ce paquet, cette lettre, cette personne. 3°. Et avant tout, tracer devant soi un chemin, une voie, dans laquelle on est censé mettre l'objet envoyé pour qu'il arrive à sa destination.

EQUILIBRE. 1°. Figurer deux objets, et une balance. 2°. Action de comparer ces deux corps qui paroissent d'égale pesanteur. 3°. Figurer la balance, dont le fléau reste perpendiculaire et sans inclinaison. 4°. Signe grammatical d'abstraction.

ESCOMPTE. 1°. Figurer un billet de commerce. 2°. Action d'en demander l'acquit avant l'échéance. 3°. Remise qu'on fait à celui qui en avance le montant : tout cela se figure en représentant deux hommes, dont l'un demande et reçoit le prix du billet, et l'autre en reçoit la remise.

ETALON. 1°. Figurer une mesure publique et certaine, appliquée et visible, conservée à la Maison Commune. 2°. Figurer l'action de régler les mesures particulières sur celle-là : ces mesures sont de longueur, de superficie, de poids, de contenance ou de capacité. 3°. Action de dire que cette mesure, qui règle toutes les autres, est telle qu'elle doit être : ce mot est composé des deux mots latins : *est talis*.

Etiquette. 1°. Figurer plusieurs objets de commerce et de vente. 2°. Figurer un morceau de papier sur lequel sont écrits, et la qualité et le prix de cette marchandise.

Expédition. 1°. Figurer des marchandises demandées, ou par un second marchand, ou par quelque particulier. 2°. Figurer l'action de leur en faire l'envoi, ce qui, dans ce cas, s'appelle *expédition*. 3°. Signe grammatical d'abstraction.

Exportation. 1°. Le premier et le second signe du précédent. 2°. Ajouter le signe de faire l'envoi de ces marchandises en pays étranger, ou seulement hors du pays qu'on habite.

Faillite. 1°. Tous les signes de banqueroutier (*voyez* ce mot, page 91). 2°. Signe de malheur et de bonne foi; ce dernier est celui de *vérité*, en y ajoutant celui de porter la main sur le cœur, pour annoncer sa pureté, sa droiture. 3°. Signe grammatical d'abstraction.

Ferme du tabac. 1°. Signe de tabac, qui se fait en figurant une tabatière, et l'action d'y prendre du tabac et d'éternuer. 2°. La ferme se figure en indiquant, par signes, un grand hôtel où sont gardés, pour les distribuer à tous les débitans particuliers, tous les tabacs qui se vendent dans l'Empire.

Fléau de balance. 1°. Figurer une balance.

2°. Indiquer le fléau, en figurant une pièce de fer poli en équilibre, avec une aiguille au milieu, et deux trous à chaque extrémité où sont suspendus et attachés les deux bassins de la balance.

FOIRE. 1°. Figurer une place publique, ou même un édifice public. 2°. Figurer des marchands qui y étalent leurs marchandises, et qui les exposent en vente. 3°. Figurer l'action de vendre et d'acheter.

FRAIS. 1°. Figurer une opération quelconque de commerce, ou même un refus d'acquitter un effet, et la poursuite en justice de ce refus. 2°. Figurer la dépense faite pour l'opération, en représentant l'action de payer celui qui l'a faite, ou les frais de justice, pour le refus; on représente, par gestes, dans ce dernier cas, l'attaque, la défense et la condamnation.

GARDE-MAGASIN. 1°. Figurer des marchandises en balles, ou même des vivres et effets militaires. 2°. Figurer un lieu convenable où ces objets sont renfermés et conservés. 3°. Figurer un homme à qui les clefs de ce magasin sont confiées, parce qu'il a été commis à la garde de ces objets.

INTÉRÊT. 1°. Figurer un négociant faisant seul, et à son profit, toutes les affaires de son

commerce : cela se représente par les signes convenus d'acheter, de vendre, d'envoyer, soit en pays étranger, soit dans l'étendue de l'Empire, les marchandises dont il fait le trafic; c'est encore par le signe des effets commerciaux, comme billets, lettre de change, billets de banque. 2°. On représente ce négociant s'associant quelqu'un, à qui il donne un intérêt sur ses profits : cet intérêt se figure par le signe de gain; et le signe de gain se fait en figurant deux sommes d'argent, dont l'une ne profite point à celui qui l'emploie, et dont l'autre profite; on compare l'une à un arbre stérile, et l'autre à un arbre qui rapporte du fruit; et c'est ce fruit qu'on a l'air de cueillir qui représente le gain ou l'intérêt. 3°. Signe grammatical d'abstraction.

Inventaire. 1°. On représente un absent ou un mort. 2°. On fait l'action d'appeler les officiers de justice : on représente le juge de paix, l'assesseur, le notaire, procédant à l'inventaire des objets délaissés. 3°. Signe grammatical d'abstraction.

Lettre de change. 1°. On fait l'action d'écrire une lettre de change, telle que l'élève est censé en avoir vu : on imite tout ce que fait celui qui en fait une. 2°. On fait l'action de lui donner un terme d'échéance. 3°. Action de la

présenter au tireur, qui, tantôt l'accepte et la paie, et tantôt la refuse. 4°. Figurer tous les effets du refus, qui sont la saisie des effets du refusant, la vente publique, et la prison quand ils ne suffisent pas au paiement de la lettre.

LOUAGE. 1°. Figurer des objets de plusieurs sortes, comme une voiture, des chevaux, une maison, etc. 2°. Figurer que, moyennant un prix convenu, on en cède à quelqu'un l'usage, pour un temps également convenu.

MAGASIN. Voyez *Garde-magasin*.

MARCHÉ. 1°. Voyez *Foire*, p. 307. Et comme ce mot peut se prendre dans le sens de traité, de convention, d'accord, on fait alors, pour le désigner dans ce sens, les signes suivans : 1°. On figure deux personnes qui traitent ensemble, ou sur la vente d'une propriété, ou sur son loyer, ou sur son échange. 2°. On écrit les conventions faites, et ces conventions font le marché. 3°. Signe grammatical d'abstraction.

MÉMOIRE. 1°. On figure des travaux faits par un ouvrier, d'après l'ordre de celui pour qui celui-ci les a faits. 2°. On figure la note de ces travaux avec celle des prix.

MONOPOLE. 1°. Figurer des marchandises d'une seule sorte, achetées par un seul marchand. 2°. Figurer ce marchand vendant seul ces

marchandises, au prix qu'il veut, et au delà de leur valeur, n'ayant point de concurrent.

NANTISSEMENT. 1°. Signes d'emprunt et de prêt. 2°. Signe de gage donné au prêteur, pour sûreté de sa créance, en meubles ou autres effets qu'il faut figurer.

OCTROI. 1°. Figurer les portes d'une ville où se tiennent des commis. 2°. Figurer leurs fonctions à ces barrières, qui consistent à visiter les voitures qui passent, et à exiger les droits imposés sur certaines denrées et marchandises. 3°. destination pieuse de ces droits, qui sont consacrés à améliorer le sort des malades, dans les hospices.

PACOTILLE. 1°. Figurer un vaisseau sur le point d'être lancé en mer et d'être envoyé aux colonies. 2°. Figurer des voyageurs et des matelots qui doivent en profiter pour un voyage de long cours. 3°. Signe d'un paquet de marchandises, accordé à chacun, et qu'il emporte sans frais.

PATENTE. 1°. Figurer plusieurs sortes d'états, soit métiers, soit arts, soit sciences. 2°. Figurer le droit d'exercer ces états. 3°. Figurer une contribution annuelle qui est le prix de ce droit.

PAIEMENT. 1°. Figurer un achat quelconque, ou une dette. 2°. Figurer une somme qu'on

donne pour payer l'une, ou acquitter l'autre.

PÉAGE. 1°. Figurer des marchandises qu'on transporte d'un lieu à un autre. 2°. Figurer un impôt qu'on paie pour le droit de faire ce transport.

PRÊT. 1°. Figurer l'action de communiquer à un voisin, à un ami une chose dont il a besoin. 2°. Action de promettre de la rendre, dans un temps déterminé et convenu.

PRIX. 1°. Figurer une chose quelconque, qui n'a encore servi à l'usage de personne, et qui est à vendre. 2°. On la compare à une somme qui paroît être son prix et sa valeur. 3°. Signe d'égalité, en rapprochant les deux index et en exprimant que cet objet est à sa valeur, ou à son prix, ce que les index sont entr'eux, et l'un par rapport à l'autre.

PRINCIPAL. 1°. Figurer une somme quelconque dont on achète l'usage. 2°. Figurer le prix annuel donné par celui qui l'a achetée à celui qui en conserve la propriété, et nier ce prix. 3°. Affirmer le principal.

PRODUIT. 1°. Figurer plusieurs nombres, et les ajouter ensemble. 2°. Signe de cette réunion de sommes : c'est-là le produit.

PROFIT. 1°. Figurer une somme placée, et dont l'usage est vendu. 2°. Figurer un prix annuel qu'on en retire : c'est le profit.

Quittance. 1°. Figurer l'action de payer une dette. 2°. Action d'écrire qu'on l'a reçue, et qu'on en décharge celui qui la devoit.

Rabais. 1°. Figurer un objet qui se vend, pendant quelques jours, à un prix juste et convenable. 2°. Figurer ce même objet se vendant à un prix inférieur, et d'une valeur bien moindre.

Recette. 1°. Figurer une caisse et un registre ouvert. 2°. Figurer quelqu'un qui apporte de l'argent, et qui le donne à celui qui est préposé pour le recevoir. 3°. Figurer l'action de recevoir cet argent. 4°. Signe d'abstraction.

Régie. 1°. Figurer une administration, une propriété en fonds de terre, ou une grande ferme, ou enfin tout ce qui donne un revenu. 2°. Figurer l'action de gouverner cette propriété, cette ferme, cette administration, cette entreprise, cet établissement, de faire les dépenses qu'ils exigent, de recevoir les revenus qu'ils rapportent. 3°. Signe grammatical d'abstraction.

Remise. 1°. Figurer un droit quelconque, une créance, une vente. 2°. Figurer le relâchement d'une partie du droit, de la dette, du paiement.

Roulage. 1°. Figurer d'énormes charrettes, et des charretiers qui les mènent, d'une grande ville à une autre, pour le transport des marchan-

dises qu'on envoie en divers pays. 2°. Signe grammatical d'abstraction.

ROULEAU. 1°. Figurer de grands fardeaux ou de grosses machines. 2°. Figurer une pièce de bois de figure cylindrique qu'on met dessous pour faciliter les mouvemens.

SOMME. Action de compter dans la main gauche une somme quelconque.

TARIF. Figurer des objets de diverses sortes, appréciés déjà selon leur valeur, ou selon la taxe qu'ils doivent payer à proportion de leur prix. Les signes de ce mot sont : 1°. On figure un tableau, une note d'objets. 2°. On figure l'action d'apprécier ces objets, et d'évaluer les droits qu'ils doivent payer conformément à leur prix. 3°. Signe grammatical d'abstraction.

TAXE. 1°. Figurer des denrées. 2°. Prix que met la police à ces denrées. 3°. Signe grammatical d'abstraction.

TENEUR DE LIVRES. 1°. Signe de registres de commerce. 2°. Figurer l'action d'y écrire l'*avoir* et le *devoir;* le premier au *verso*, ou à gauche; le second au *recto*, ou à droite.

TRAFIC. 1°. Figurer des marchandises de plusieurs sortes. 2°. Figurer l'action de commercer, de négocier, de vendre, d'acheter ces

marchandises, de faire l'échange des billets, de l'argent, etc.

TRÉBUCHET. 1°. (Voyez *Balance*, p. 295). 2°. Figurer une balance bien petite, bien délicate, sensible au moindre poids.

VOITURE. 1°. Figurer toute sorte de voitures, chars, charrettes, cabriolets, berlines, etc. 2°. Mais comme il s'agit ici de commerce, ce doit être le signe des grosses voitures de rouliers; il faut, par gestes, en figurer la forme.

VOITURIER. 1°. Signes du précédent. 2°. Signe du costume du voiturier, de son fouet, de sa marche.

---

## CHAPITRE X.

### *QUALITÉS DE L'HOMME ORGANIQUE.*

AFFAMÉ. 1°. Figurer un homme qui, n'ayant pas mangé depuis long-temps, éprouve le besoin de manger; ce besoin s'exprime en ouvrant la bouche à demi avec un air de tristesse, et avec l'inquiétude que cause la faim, et qui fait chercher autour de soi de quoi la satisfaire. 2°. Passer la main droite, depuis le menton jusqu'à

l'estomac, deux ou trois fois. 3°. Signe d'adjectif.

FAIM. 1°. Tous les premiers signes du précédent. 2°. Mais au lieu du second, faire le signe grammatical de l'abstraction.

AGILE. 1°. Figurer un homme léger, dispos, se remuant et agissant avec une facilité et une souplesse peu communes. 2°. Signe d'adjectif.

AGILITÉ. 1°. Le premier signe du précédent. 2°. Au lieu du second, faire le signe grammatical de l'abstraction.

AGONISANT. 1°. Signe de maladie extrême. 2°. Figurer les dernières angoisses des mourans. 3°. Fermer les yeux, et imiter le râle de la mort. 4°. Signe de l'adjectif.

AGONIE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Substituer au quatrième, le signe grammatical d'abstraction.

ALTÉRÉ. 1°. Figurer un homme dont la bouche, la langue et les lèvres sont sèches. 2° Exprimer l'inquiétude que cause la soif. 3°. Chercher autour de soi de quoi la satisfaire, et montrer de l'impatience de ne trouver aucune source où se désaltérer. 4°. Signe de l'adjectif.

SOIF. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe de l'abstraction.

AMBIDEXTRE. Figurer un homme qui se sert

également des deux mains pour les mêmes actions, qui ne se font ordinairement que de la droite : ce signe se fait en figurant l'action de faire sa barbe et d'écrire, de l'une et de l'autre main.

ASTHMATIQUE. 1°. Figurer l'acte de la respiration, en le forçant un peu, pour qu'il soit remarqué. 2°. Montrer que cet acte se fait d'une manière difficile et pénible. 3°. Indiquer le poumon où se trouve cette maladie, qui s'annonce par une fréquente respiration. 4°. Signe de l'adjectif.

ASTHME. Tous les signes du précédent, en substituant le signe d'abstraction au dernier signe.

AVEUGLE. 1°. Fermer les deux yeux, et imiter, en faisant quelques pas, les embarras de l'aveugle, qui erre sans conducteur. 2°. Signe de l'adjectif.

AVEUGLEMENT ou CÉCITÉ. Tous les signes du précédent, en substituant le signe d'abstraction au dernier signe.

BASANÉ. 1°. Figurer un homme ou une femme dont le teint est olivâtre et tirant sur le noir : ce signe se fait en montrant son propre visage. 2°. On fera voir quelqu'objet de la couleur qu'on veut indiquer : ce sera la noire, toutefois en ex-

primant qu'elle n'est pas foncée, quand on ne pourra en montrer aucune autre.

BEAU. Figurer un objet quelconque où l'on puisse faire remarquer une juste proportion entre toutes les parties d'un tout. On indiquera la colonnade du Louvre, l'Apollon du Belvédère, la Vénus de Médicis, le Laocoon, la Transfiguration par Raphael, la mort de S. Bruno par Lesueur, la Magdeleine de Lebrun, la Cêne, le Magnificat de Jouvenet, la nouvelle église de Sainte-Geneviève, la Sainte-Famille, les batailles de Lebrun.

BEAUTÉ. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe de l'abstraction.

BÈGUE. 1°. Figurer la parole. 2°. Montrer qu'elle est embarrassée, et qu'on éprouve de la difficulté à parler.

BLÊME. 1°. Montrer son propre visage. 2°. Et si on ne trouve aucun objet qui puisse donner l'idée de blême, on exprimera que l'objet dont on parle a perdu sa couleur, qu'il est décoloré.

BLANC. 1°. Signe de neige, en figurant le temps nuageux, la chute de la neige, le voile éblouissant dont elle couvre la nature. 2°. Exprimer que c'est uniquement pour l'œil qui la regarde; et que le blanc qu'on veut affirmer de quelque objet, est la neige vue seulement, et

non la neige touchée; l'accident de la neige, et non sa substance.

Blancheur. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe de l'abstraction.

Borgne. 1°. Figurer un homme qui n'a qu'un bon œil : ce signe se fait en cachant l'un des yeux, d'une main, et en montrant, de la main gauche, l'autre œil qui est sain, et qui remplit parfaitement bien son utile destination. 2°. On fait le signe de lire avec l'œil qui reste. 3°. Signe de l'adjectif.

Bossu. 1°. On figure un homme contrefait qui a au dos une bosse : on figure cette bosse par le poignet de la main gauche, qu'on met derrière le dos. 2°. On figure l'estomac du bossu, qui est rarement comme celui des autres hommes, ayant souvent une bosse, moins pointue, à la vérité, que celle du dos. 3°. Signe de l'adjectif.

Bosse. 1°. Le premier signe du précédent. 2°. Signe de l'abstraction.

Bouffi. 1°. Enfler son visage, en donnant à la peau plus de tension, ou ajoutant à son visage les deux mains qui le grossissent. 2°. Signe d'adjectif.

Bouffissure. 1°. Le premier signe du précédent. 2°. Signe de l'abstraction.

Boursoufflé.

Boursouflé. 1°. Figurer cet état avec ses deux mains, qui donnent plus d'empleur, ou d'épaisseur, au corps et au visage. 2°. Signe d'adjectif.

Cacochyme. 1°. Figurer un homme qui, sans être assez malade pour garder le lit, l'est assez pour marcher avec difficulté, pour avoir une maigreur qui annonce un mauvais état de santé, et pour être habituellement dant un état de maladie. 2°. Figurer des drogues médicinales dont cet homme fait, tous les jours, usage, les privations qu'il s'impose, et son air de tristesse, habituel.

Caduc. 1°. Figurer un homme en pleine santé et d'un bon âge, qui jouit de toutes ses forces et qui n'en a encore perdu aucune, et ajouter un signe de négation. 2°. Figurer un homme vieux à qui l'âge ou les maladies ont ôté ses forces, et d'une santé ruinée. 3°. Signe d'adjectif.

Caducité. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Le signe d'abstraction à la place de celui de l'adjectif.

Cagneux. 1°. Figurer un homme qui a les genoux, les pieds, ou les jambes, tournés en dedans. 2°. Signe d'adjectif.

Camus. 1°. Figurer un homme dont le nez est petit, creux et enfoncé du côté du front : on

figure un nez tel que celui dont nous parlons ici. 2°. Signe d'adjectif.

CHANCELANT. 1°. Figurer un homme qui n'est pas ferme sur ses jambes, dont les pas ne sont pas assurés. 2°. Signe d'adjectif.

CHARNU. 1°. Figurer un homme plein de chair, qui a la chair grasse et ferme. 2°. Signe d'adjectif : c'est avec les mains qu'on figure cet excès de chair et de graisse.

CHASSIEUX. 1°. Figurer deux yeux, en montrant les siens. 2°. Figurer la chassie pleine d'humidité visqueuse, qui en sort, et qui colle les paupières. 3°. Signe d'adjectif.

CHASSIE. Tous les signes du précédent, à l'exception du troisième, qui doit être le signe de l'abstraction.

CHAUVE. Figurer une tête bien garnie de cheveux, avec le signe de négation.

CONVALESCENT. 1°. Figurer un homme malade. 2°. Figurer le retour à la santé s'opérant lentement. 3°. Signe d'adjectif.

CONVALESCENCE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

COURBE. 1°. Figurer une ligne droite, avec un signe négatif. 2°. Tracer en l'air une ligne courbe. 3°. Signe d'adjectif.

COURBURE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

DÉBILE. 1°. Signe de force, avec un signe négatif. 2°. Signe de foiblesse. 3°. Signe d'adjectif.

DÉBILITÉ. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

DÉLICAT. Figurer un objet quelconque composé de parties fines et menues.

Il se dit aussi de la vue, et alors le signe est de figurer une grande lumière, en exprimant que des yeux délicats ne peuvent la souffrir; et le signe d'adjectif.

Il se dit aussi de l'oreille, en exprimant qu'elle sent les moindres dissonnances.

Il se dit du nez, qui juge finement des odeurs.

Il se dit des objets foibles et fragiles, qui ne résistent point aux impressions des corps étrangers.

Les signes doivent d'abord indiquer tous ces sens, et puis exprimer le genre d'impressions relatives à chacun d'eux.

DÉCRÉPIT. 1°. Signe d'extrême vieillesse, et figurer un vieillard, infirme, fort cassé et radotant. 2°. Signe d'adjectif.

DÉCRÉPITUDE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

DESSÉCHÉ. 1°. Figurer un homme d'une mai-

greur extrême, à qui il ne reste que la peau et les os. 2°. Signe d'adjectif.

DIFFORME. 1°. Signe d'extrême laideur, n'ayant pas les proportions qu'il devroit avoir : on figure une personne dont le visage a un côté moins grand que l'autre, ou qui est balafré; dont quelques membres ne sont pas en proportion entr'eux. 2°. Signe d'adjectif.

DIFFORMITÉ. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

EDENTÉ. 1°. Figurer un homme ou une femme qui n'a presque point de dents : ce signe se fait en montrant les mâchoires et les dents, et en accompagnant ce signe de négation. 2°. Signe d'adjectif.

EHANCHÉ ou DÉHANCHÉ. 1°. Figurer un homme marchant mal, comme s'il avoit les hanches rompues. 2°. Signe d'adjectif.

ENFLÉ. 1°. Figurer une vessie platte, et dans laquelle on n'a pas encore soufflé, ou même un ballon d'où l'on fait sortir l'air qu'on y avoit introduit. 2°. Figurer l'action de remplir d'air l'un et l'autre, par le moyen du petit soufflet à ballon. 3°. Figurer la rondeur de l'un et de l'autre, obtenue par l'introduction de l'air : on peut encore enfler ses joues, ou représenter l'enflure avec les deux mains. 4°. Signe d'adjectif.

ENFLURE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

ENRHUMÉ. 1°. Figurer l'état d'une personne enrhumée, en figurant l'action de tousser, de se moucher et de cracher. 2°. Signe d'adjectif.

RHUME. 1°. Figurer une fonte d'humeur, ou fluxion qui tombe sur la trachée-artère, et sur les parties voisines, qui fait tousser, moucher et cracher. 2°. Les signes du précédent. 3°. Signe d'abstraction.

LADRE. 1°. Figurer une personne dont le corps est couvert de boutons ulcéreux, et dont le sang est corrompu. 2°. Figurer des croûtes vilaines sur la peau, et en montrant et les mains et le visage, exprimer le dégoût et l'horreur que cette vue inspire. 3°. Figurer la peau ridée, âpre, inégale, comme celle des éléphans. 4°. Signe d'adjectif.

LADRERIE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

LAID. 1°. Figurer une personne qui a quelque défaut remarquable dans les proportions, ou dans les couleurs requises pour qu'on soit tel qu'on doit être; enfin, qui a dans la figure et dans les traits quelque chose de désagréable à la vue, et de contraire à l'idée générale de joli et de beau.

2°. On a toujours quelqu'un à citer qui peut servir à compléter cette idée.

LAIDEUR. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

LANGUISSANT. 1°. Figurer une personne foible, qui n'a plus de force. 2°. Se mettre, à force d'art, dans l'état qu'on veut dépeindre. 3°. Signe d'adjectif.

LANGUEUR. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

LAS. 1°. Figurer une personne qui, après un long et pénible travail, ou après une longue course, se trouve fatiguée, abattue et sans force. 2°. Se mettre dans cet état, pour bien le peindre. 3°. Signe d'adjectif.

LASSITUDE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

LENT. 1°. Figurer une personne qui agit et qui fait un travail quelconque, et qui le fait avec lenteur, sans activité, et surtout sans promptitude. 2°. Imiter cette lenteur et cette inactivité. 3°. Signe d'àdjectif.

LENTEUR. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

LOUCHE. 1°. Figurer un homme dont le sens de la vue est parfait; détruire l'existence d'un pareil état, par un signe de négation. 2°. Figu-

rer une autre personne qui regarde de travers, ou qui semble regarder d'un côté, et qui voit de l'autre. 3°. Signe d'adjectif.

MAIGRE. 1°. Figurer une personne dont les joues sont creuses : et ce signe se fait en tendant la peau du visage autant qu'il est possible. 2°. On représente, autant qu'il se peut, un visage sec et décharné. 3°. Signe d'adjectif.

MAIGREUR. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

MALADE. 1°. On se met dans l'état qui suppose la souffrance et le mal-aise. 2°. On se tâte le pouls, en exprimant, par gestes, qu'il n'est pas régulier. 3°. Signe d'adjectif.

MALADIE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

MALADIF. 1°. Figurer un état intermittent de maladie et de santé, en représentant l'une et l'autre, par les signes qui les indiquent. 2°. Signe d'adjectif.

MANCHOT. 1°. Figurer une personne qui agit facilement des deux mains, et ajouter un signe négatif. 2°. Représenter une autre personne à qui il manque une main, ou qui ne peut se servir de toutes les deux. 3°. Signe d'adjectif.

MÉLANCOLIQUE. 1°. Figurer une personne triste et d'une humeur sombre et chagrine. 2°.

Figurer qu'elle n'a, ni fièvre, ni aucune souffrance qu'elle puisse indiquer, mais seulement un ennui et un mal-aise dont la cause lui est inconnue. 3°. Signe d'adjectif.

MÉLANCOLIE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

MOITE. 1°. Signe d'humide, sans être précisément, ni sec, ni mouillé. 2°. On fait ce signe en niant l'un et l'autre, et en montrant un objet quelconque, comme son habit qui, ayant été exposé, quelques heures, à la rosée, a reçu une sorte d'humidité qui indique le besoin de le faire sécher: on peut ajouter à ce signe, celui de montrer une chemise qui vient d'être blanchie, et qui n'est séchée qu'à demi, en montrant le danger de la mettre sans la faire sécher.

MORIBOND. 1°. Signe de maladie très-grave. 2°. Figurer que la personne qui en est atteinte est aux derniers abois, et bien près de mourir: on figure cet état en se supposant dans son lit, avec une respiration très-pénible, entouré de parens et d'amis affligés, avec le râle de la mort. 3°. Signe d'adjectif.

MORT. 1°. Figurer une personne réduite à la dernière extrémité, et qui n'a plus qu'un souffle de vie. 2°. On figure les dernières angoises d'une vie qui s'échappe et qui finit. 3°. On figure le

dernier soupir, et tout ce qui suit ce dernier moment. 4°. Signe d'adjectif.

MORT. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

MUET. 1°. Signes d'entendre, d'écouter et de parler. 2°. Détruire toutes ces opérations par un signe négatif, accompagné d'un signe de tristesse qui annonce combien est pénible la privation du sens de l'ouïe, et de la faculté de la parole. 3°. Montrer l'organe de l'une et de l'autre, en accompagnant chacune de ces indications d'un signe négatif, et d'un signe de tristesse. 4°. Signe d'adjectif.

MUTISME. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Le signe d'abstraction.

MULATRE. (*Voyez* ce mot, page 276).

NÉPHRÉTIQUE. 1°. Figurer une personne qui est travaillée d'une violente colique; et le signe de colique se fait en portant les mains aux reins, avec l'expression d'une douleur très-vive. 2°. Signe d'une mort probable et prochaine. 3°. Signe d'adjectif.

NERFS. 1°. Signe d'un corps long, fibreux, rond, blanc, poreux, et revêtu d'une double tunique, qui tire son origine du cerveau et de la moëlle de l'épine; qui se distribue dans toutes les parties du corps, auxquelles il porte les es-

prits animaux, pour le sentiment et le mouvement : cette description se fait par signes, en montrant toutes les parties dont elle se compose et qui y sont énoncées. 2°. On tend fortement les bras, et on y fait remarquer les nerfs. 3°. Signe d'abstraction.

NERVEUX. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe de vigueur et de force. 3°. Signe d'adjectif.

NOIR. 1°. Signe de ténèbres et de nuit, en fermant les yeux, et montrant, par gestes, qu'on ne peut aller, sans danger, d'un lieu à un autre, n'ayant point de lumière pour se conduire. 2°. Signe d'adjectif.

PALE. 1°. Signe de *Blême* (page 317). 2°. Signe de couleur, accompagné d'un signe négatif. 3°. On ajoute un signe de tristesse, et on fait remarquer son visage, en le touchant, de la main droite, comme pour indiquer qu'il est le siége de la pâleur. 4°. Signe d'adjectif.

PALEUR. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

PARALYSIE. 1°. Signe d'une maladie qui rend le corps, dans quelqu'une de ses parties, et quelquefois dans toutes, entrepris et sans mouvement, ou qui lui fait perdre la vie, le sentiment et l'action : ce signe peut se faire en mon-

trant le bras devenu immobile, sans mouvement et sans sentiment. 2°. On montre les nerfs, et on indique que c'est là que se porte la maladie, en y causant une résolution qui leur ôte toute action. 3°. Signe d'abstraction.

PARALYTIQUE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'adjectif.

PARLANT. 1°. Signe de la parole, en imitant le mouvement des lèvres des parlans. 2°. On figure l'état de celui qui écoute, appuyant sur le signe de parole. 3°. Signe d'adjectif.

PAROLE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

PERCLUS. 1°. On figure une personne qui ne peut se remuer, ou qui ne peut s'aider de quelqu'un de ses membres. 2°. Signe d'adjectif.

PIED-BOT. 1°. Figurer une personne dont les pieds sont courbés et tournés en dedans : on tourne les siens, et on les courbe pour ce signe. 2°. Signe d'adjectif.

BIEN PORTANT. 1°. Tâter son pouls, en exprimant qu'il va bien; ce qui se fait en accompagnant ce premier signe d'un signe d'approbation et de satisfaction. 2°. Signe d'adjectif.

BONNE SANTÉ. 1°. Les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

MAL PORTANT. 1°. Tâter son pouls, en ex-

primant qu'il va mal; ce qui se fait en accompagnant ce premier signe d'un signe de désapprobation, qui est celui de négation, et le signe de peine et de mécontentement. 2°. Signe d'adjectif.

MAUVAISE SANTÉ. 1°. Les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

PULMONIQUE. 1°. Signe de poumons, en montrant la place qu'ils occupent dans le corps humain. 2°. Signe de malade. 3°. Signe des effets de cette maladie qui sont les douleurs de poitrine, celles qu'on éprouve entre les deux épaules, le crachement de sang, la maigreur qui devient extrême, les jambes qui s'enflent, le crachement du pus, et la mort certaine, à la chute des feuilles. 4°. Signe d'adjectif.

PULMONIE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

RIDÉ. 1°. Figurer une personne sur le visage de laquelle sont des plis et des sillons, qui annoncent la vieillesse : on forme ces plis avec les deux mains, particulièrement sur les deux joues, et même sur le front. 2°. Signe d'adjectif.

RIDE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

ROBUSTE. 1°. Figurer une personne d'une

complexion forte et vigoureuse, d'une santé parfaite, et qui a une force de corps proportionnée à la force de sa complexion. 2°. Signe d'adjectif.

SOUFFRANT. 1°. Signe de souffrance et de peine : ce signe est malheureusement très-facile, puisqu'il n'y a personne qui n'ait l'habitude de souffrir quelquefois, et qu'il ne faut recourir à personne pour en recevoir des leçons. 2°. Signe d'adjectif.

SAIN. 1°. Figurer une personne qui a le corps bien constitué, bien dispos, faisant bien toutes ses fonctions, mangeant et buvant bien, digérant bien, dormant bien, et dont les humeurs sont dans un équilibre parfait : on figure toutes ces diverses opérations, et on se place dans chacun des états indiqués pour chacune. 2°. Signe d'adjectif.

SANTÉ. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

MAL SAIN. 1°. Tous les signes de sain, en l'accompagnant de la négation. 2°. Signe d'adjectif.

SOURD. 1°. Figurer l'action d'écouter et d'entendre, en l'accompagnant d'un signe négatif. 2°. Signe d'adjectif.

SOURD-MUET. 1°. Signe de ne pouvoir entendre, en portant les mains aux oreilles, avec

un signe négatif. 2°. Signe de ne savoir parler, en portant la main droite sur la bouche fermée.

Teigneux. 1°. Figurer une personne qui a, à la tête, une sorte de gale épaisse et sèche, avec des écailles et des croûtes, de couleur cendrée, quelquefois jaune, hideuse à voir, d'une odeur puante et cadavereuse : tout cela peut s'exprimer par signes, en figurant, et la tête, et la gale, et les croûtes, et la couleur et l'odeur. 2°. Signe d'adjectif.

Teigne. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe d'abstraction.

Torticolis. 1°. Figurer une personne dont on montre la tête. 2°. Figurer la difficulté de tourner la tête, sans éprouver une vive douleur.

Valétudinaire. 1°. Figurer une personne mal portante, et sujette à des maladies qui lui surviennent, à de courts intervalles : on la représente malade, quelques jours de suite ; et bien portante, quelques autres jours. 2°. Signe d'adjectif.

Vieux. 1°. Signe d'une personne, née depuis long-temps, et qui a vécu plusieurs années. 2°. On figure le corps, la taille, la démarche d'un homme vieux. 3°. *Voyez* ce mot, page 55.

*Qualités abstraites de l'homme organique. Défauts et destruction du corps.*

BOURGEON DE VISAGE OU BOUTON. 1°. Figurer le visage d'une personne; ce qui se fait en montrant le sien. 2°. Figurer de petits boutons rouges qui y viennent, et qui le défigurent. 3°. Signe d'abstraction.

BRULURE. 1°. Figurer une cheminée où l'on allume du feu. 2°. Figurer un objet qu'on y jette, et qu'on en retire à demi-brûlé. 3°. Indiquer une des parties de l'objet qui a été brûlée. 4°. Signe d'abstraction. Ce seroit le signe d'adjectif, si, au lieu de *brûlure*, on vouloit exprimer *brûlé*.

CHUTE. 1°. Figurer un objet sur une table, et figurer l'action de le pousser et de le faire tomber; ou mieux encore, faire l'action de tomber. 2°. Signe d'abstraction.

CRAMPE. Figurer une espèce de goutte ou de convulsion, qui fait retirer ou étendre le cou, les bras, les jambes, avec une violente, mais courte douleur.

DARTRE. 1°. Signe d'une maladie en forme de croûte, qui rend la peau galeuse. 2°. On figure cette croûte ou farineuse, ou crustacée, rongeante et vive, et causant des démangeaisons

auxquelles il est difficile de résister. 3°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif quand, au lieu de *dartre*, c'est le mot *dartreux*.

Egratignure. 1°. Figurer une légère blessure faite sur la peau. 2°. On la figure, en montrant une épingle, ou une épine, ou tout autre chose qui l'a causée. 3°. Signe d'abstraction.

Engourdissement. 1°. Figurer la perte du mouvement dans quelque partie du corps, plus ordinairement dans les jambes, les pieds ou les mains. 2°. Représenter ces parties comme passagèrement percluses. 3°. Signe d'abstraction.

Entorse. 1°. Figurer une action violente par laquelle on fait sortir une partie d'un membre hors de la place qu'il occupe ordinairement. 2°. Figurer la souffrance qui en est l'effet, et la difficulté de se servir de ce membre. 3°. Indiquer que c'est plus ordinairement aux pieds qu'arrivent ces accidens.

Foiblesse. 1°. Figurer une personne qui a une grande vigueur, une grande force, et accompagner ce signe de celui de négation. 2°. Figurer cette personne manquant de force. 3°. Signe d'abstraction.

Gémissement. 1°. Figurer un cri plaintif, un soupir. 2°. Signe d'abstraction.

Incommodité. 1°. Figurer l'état d'une personne

sonne qui souffre, ou parce qu'elle a éprouvé quelque fatigue, ou parce qu'il lui est arrivé quelqu'accident qui a troublé l'harmonie des humeurs. 2°. Signe de légère maladie qui commence, et qui ne paroît pas devoir être longue. 3°. Signe de mal-aise. 4°. Signe d'abstraction.

INDISPOSITION. 1°. Signe de bonne santé (*voyez*-en le signe plus haut); ajoutez un signe négatif. 2°. Signe de santé altérée; ce signe se fait en figurant une altération quelconque, comme celle du vin, par l'eau; celle de toute autre substance, par l'union d'une autre dont le mélange altère la première. 3°. Enfin, signe d'incommodité. 4°. Signe d'abstraction.

INFIRMITÉ. 1°. Signe d'une maladie habituelle, comme un rhumatisme, une anchilose, une foiblesse dans la vue, dans quelque membre, etc. 2°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif, quand au lieu d'*infirmité*, c'est *infirme*.

INSOMNIE. 1°. Signe d'indisposition. 2°. Signe de sommeil pénible, difficile et rare, occasionné ou par quelque indisposition, ou par quelque peine ou quelque chagrin de l'ame. 3°. Signe d'abstraction.

LOUPE. 1°. Figurer une tumeur, ou une excroissance de chair, quelquefois molle, quelquefois dure, toujours ronde, prenant naissance,

le plus souvent, aux lieux durs, secs et nerveux. 2°. Signe d'abstraction.

*Des principales maladies du corps.*

ABCÈS. 1°. Signe d'humeurs corrompues qui se fixent dans quelque partie du corps, et qui y forment une tumeur : le signe d'humeur se fait en figurant la pituite, la bile, plus ou moins épaisse; et c'est en crachant qu'on en donne l'idée, puisque c'est la salive qui est l'élément principal des humeurs. 2°. On indique quatre sortes d'humeurs qui sont la même, considérée dans quatre sortes d'états : c'est seulement la pituite, quand elle n'est pas trop abondante; c'est le phlegme, quand elle l'est : c'est la bile, quand elle est âcre; c'est la mélancolie, quand elle est noire. 3°. On figure l'abcès formé de ces humeurs, et la manière de le guérir, en le faisant aboutir. 4°. On représente le pus qui en sort. 5°. Signe d'abstraction.

ACCÈS DE FIÈVRE. 1°. Signe de fièvre, en figurant une fermentation extraordinaire du sang et des humeurs, accompagnée de la fréquence du pouls, et d'une chaleur excessive, précédée quelquefois d'un froid extrême. 2°. Signe d'intermittence, ou de cessation momentanée, de

deux jours, ou d'un jour, ou seulement de quelques heures. 3°. Signe de retour des mêmes accidens, de la même fermentation, et de la même fréquence de pouls. 4°. Signe d'abstraction.

AGACEMENT DE DENTS. 1°. Toucher ses dents et les montrer. 2°. Figurer quelque acide, comme la groseille, les fruits verds, qui les ont agacées. 3°. Signe d'incommodité légère et momentanée qui en est l'effet. 4°. Signe d'abstraction.

ALOPECIE. 1°. Figurer un renard très-vieux. 2°. Signe de la chute de son poil qui ne résiste pas à sa vieillesse. 3°. Signe d'abstraction.

APOPLEXIE. 1°. Figurer une privation soudaine du sentiment et du mouvement de tout le corps, accompagnée d'un ronflement et de difficulté de respirer : il faut, pour le signe de ce mot, figurer cet état. 2°. Signe d'abstraction; et pour *apoplectique*, le signe d'adjectif.

APOSTHÈME ou APOSTUME. 1°. Figurer une tumeur qui n'est pas naturelle, causée par quelqu'humeur corrompue qui vient à quelque partie du corps. 2°. Figurer cette tumeur qui vient à suppuration. 3°. Figurer l'action de provoquer cette suppuration. 4°. Signe d'abstraction.

ASPHYXIE. 1°. Tâter son pouls et figurer la

privation subite et du pouls, et du sentiment, et de la respiration, et du mouvement. 2°. Figurer la mort, mais indiquer qu'elle n'est qu'apparente. 3°. Signe d'abstraction; et pour *asphyxié*, tous les signes du précédent, avec le signe d'adjectif.

ATTAQUE. 1°. Figurer plusieurs sortes de maladies, et particulièrement l'apoplexie et la paralysie. 2°. Indiquer l'avant coureur, le commencement, le signe de quelqu'une d'entr'elles.

ATTEINTE. 1°. Signes du précédent. 2°. Mais figurer que cette attaque est légère, que ces commencemens ne sont que d'espèces d'annonces d'une attaque véritable. 3°. Signe d'abstraction.

AVORTEMENT. 1°. Signe de grossesse. 2°. Signe d'accident fâcheux qui cause un enfantement précoce et avant le terme ordinaire. 3°. Signe d'abstraction.

BLESSURE. 1°. Signe de contusion et de plaie. 2°. On montre quelque partie du corps, en figurant qu'elle a reçu quelque coup qui l'a offensée, qui en a déchiré la peau, et causé quelque suppuration. 3°. Signe d'abstraction.

BOULIMIE. Figurer un appétit désordonné (voyez *Faim*, page 315).

CALCUL. 1°. Figurer et indiquer la vessie. 2°. Figurer de très-petits cailloux, ou petites

pierres qui s'y engendrent : pour donner une idée de la vessie, on montre les reins qui en sont voisins. 3°. Signe de la souffrance que causent ces petites pierres, ou ces petits cailloux. 4°. Signe d'abstraction.

CANCER. 1°. Signe de tumeur maligne, dure, inégale, ronde et immobile. 2°. Figurer les veines apparentes et tortueuses, pleines d'un sang limoneux, qui environnent cette tumeur. 3°. Dire, par signes, que cette tumeur dégénère en ulcère, et qu'elle vient particulièrement aux mamelles et au visage, et aux autres parties glanduleuses. 4°. Signe d'abstraction.

CARDIALGIE. 1°. Indiquer l'orifice supérieur de l'estomac. 2°. Figurer une grande palpitation de cœur, une défaillance et une envie de vomir qui causent une grande douleur. 3°. Signe d'abstraction.

CARNOSITÉ. 1°. Figurer une petite excroissance de chair qu'on nomme *tubercule* ou *verrue*, qui se forme au col de la vessie. 2°. Signe d'abstraction.

CATALEPSIE. 1°. Signe d'apoplexie. 2°. Exprimer, en respirant fortement, que la respiration est libre dans la catalepsie, et qu'elle ne l'est pas dans l'apoplexie. 3°. Signe d'abstraction;

et pour *cataleptique*, tous les signes du précédent, avec celui d'adjectif.

CATARACTE DE L'ŒIL. 1°. Montrer les deux yeux. 2°. Figurer une taye ou petite peau qui nage dans l'humeur aqueuse, et qui se place au devant de la prunelle de l'œil. 3°. Montrer que la lumière n'y peut pas plus entrer que si l'œil étoit fermé par la paupière, ou par la main. 4°. Signe d'abstraction.

CATARRE. 1°. Montrer la tête, le visage et la poitrine. 2°. Figurer une humeur qui embarrasse l'une, qui distille sur les deux autres. 3°. Signe de tousser et d'expectorer. 4°. Signe d'abstraction; et pour *catarreux*, tous les signes du précédent, avec celui d'adjectif.

CAUCHEMAR ou COCHEMAR. 1°. Figurer une personne qui s'est nourrie d'alimens pesans et de difficile digestion. 2°. Figurer qu'étant couchée sur le dos, elle éprouve une certaine oppression ou étouffement. 3°. Signe d'abstraction.

CHANCRE. 1°. Figurer un ulcère malin qui ronge les chairs. 2°. Signe d'abstraction; et pour *chancreux*, tous les signes du précédent, et signe de l'adjectif.

CHARBON. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. On ajoute le signe de *noir*, qui distingue le *charbon* du précédent.

CHARTRE ou PHTHISIE. 1°. Indiquer la place des poumons. 2°. Figurer un ulcère qui les ronge. 3°. Signe d'une fièvre lente qui amaigrit le corps, l'exténue et le consume. 3°. Signe d'abstraction.

CHAUVETÉ. 1°. Tous les signes de *Chauve*, page 320. 2°. Signe d'abstraction.

CHIQUENAUDE. 1°. Figurer le petit coup que l'on donne, en lâchant, avec effort, le doigt du milieu, après l'avoir serré contre le pouce. 2°. Signe d'abstraction.

CHLOROSE ou CHLOROSIS. 1°. Figurer une jeune fille qui a une fièvre, appelée *blanche* ou *jaunisse*. 2°. Figurer un teint livide, et un cercle violet au-dessous des yeux. 3°. Signe d'abstraction.

CICATRICE. 1°. Figurer une petite élévation de chair calleure qui se fait sur la peau, et qui reste après qu'une plaie est guérie. 2°. Signe d'abstraction.

CLOU. 1°. Signe de *Bourgeon* ou *Bouton*, page 333. 2°. Figurer l'état de suppuration. 3°. Signe de petit.

COLIQUE. 1°. On indique le bas-ventre et l'estomac. 2°. On figure une douleur plus ou moins violente qu'on y ressent. 3°. Signe d'abstraction.

CONSTIPATION. 1°. Figurer un ventre dur,

et qui, depuis long-temps, n'a pas fait ses fonctions. 2°. Signe d'abstraction; et d'adjectif, quand c'est le mot *constipé*.

Consomption. 1°. Figurer une maladie de langueur. 2°. Figurer un état pendant lequel se dessèche l'humide radical, ce qui cause la mort. 3°. Indiquer que l'humide radical est une humeur qui est le principe de la vie, la cause de sa durée, servant à l'entretien de la chaleur naturelle.

Contagion. 1°. Figurer un mal qui se gagne par communication : ce signe suppose deux personnes, dont l'une est saine, et l'autre malade. On les figure présentes : on fait que celle qu'on représente comme malade touche les mains de l'autre, et qu'elles respirent, l'une et l'autre, la même masse d'air. 2°. On les figure alors malades toutes deux. 3°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif, pour *contagieux*.

Contraction de nerfs. 1°. Indiquer les nerfs (*voyez* ce mot, page 327). 2°. Signe de raccourcissement des nerfs et des muscles qui se retirent. 3°. Signe d'abstraction.

Contre-coup. 1°. Indiquer et montrer le crâne. 2°. Se donner, à l'un des côtés, un coup, et indiquer le côté opposé, en figurant une fêlure faite dans cette partie, opposée à celle qui a reçu le coup.

CONTUSION. 1°. Figurer un coup reçu dans quelque partie du corps. 2°. Figurer une meurtrissure qui en est l'effet. 3°. Signe d'abstraction.

CONVULSION. 1°. Signe de contraction continue des parties du corps qui, en état de santé, ne se meuvent qu'au gré de notre volonté : ce signe se fait en faisant mouvoir ces parties, et en exprimant, par signes, que c'est malgré nous. 2°. Signe d'abstraction; et d'adjectif, pour *convulsionnaire.*

COQUELUCHE. 1°. Signe de maladie contagieuse, et qui se communique (voyez *Contagion*, page 342). 2°. Figurer une humeur qui distille sur la poitrine, accompagnée de mal de tête. 3°. Signe d'abstraction.

COR AUX PIEDS. 1°. Indiquer les pieds, et figurer de petits durillons qui causent, de temps en temps, et surtout quand on marche sur le pavé, des douleurs aiguës. 2°. Signe d'abstraction.

COUPURE. 1°. Figurer l'action de couper, avec un couteau bien aiguisé, du pain, ou tout autre chose. 2°. Faire, en s'en servant, comme si on avoit fait une coupure à un de ses doigts, ou à sa main. 3°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif passif, pour *coupé.*

CRACHEMENT DE SANG. 1°. Signe de sang :

on figure une saignée au bras, et le sang qui coule. 2°. Signe de l'action de cracher.

Crevasses aux mains. 1°. Signes d'ouverture, de séparation, de fente. 2°. On montre les mains, et on y figure ces ouvertures. 3°. Signe d'abstraction.

Crise. 1°. Figurer une maladie dans une personne. 2°. Figurer un changement soudain dans son état. 3°. Signe d'abstraction.

Croute. 1°. Signe de plaie. 2°. Figurer cette plaie se cicatrisant, se séchant, et des croûtes se formant sur la cicatrice. 3°. Signe d'abstraction.

Défaillance. 1°. Figurer une personne à qui les forces manquent, qui tombe en pâmoison, qui s'évanouit : ces accidens sont si communs qu'il est facile de les représenter par gestes. 2°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif, quand c'est le mot *défaillant*.

Dégout. 1°. Signe d'aversion, de répugnance pour les choses qu'on mange : ce signe se fait en figurant un mets quelconque, et en imitant l'action de le manger, et accompagnant cette action d'un air de dégoût et d'aversion. 2°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif, pour le mot *dégoûté*.

Délire. 1°. Figurer une personne très-ma-

lade. 2°. Figurer un esprit égaré qui la porte à des excès qui lui donneroient la mort, si on ne l'en préservoit. 3°. Imiter, autant qu'il se peut, ces excès et ces extravagances, ou du moins ces égaremens de tête. 4°. Signe d'abstraction.

DÉMANGEAISON. Figurer un sentiment qui naît sur la peau, et qui donne grande envie de se gratter : ce signe se fait en grattant la main gauche avec la droite, de manière à faire voir qu'on cède à un besoin impérieux.

DÉPÔT. 1°. Figurer un amas d'humeurs qui se fait dans quelque partie du corps humain, qui cause de la douleur, qui forme des fluxions et des abcès : il faut, pour ce signe, recourir aux signes d'humeurs, aux signes de douleur, de fluxion et d'abcès (*voyez* ces mots). 2°. Signe d'abstraction.

DIARRHÉE. 1°. Figurer un cours de ventre, un dévoiement : ce signe se fait en exprimant le besoin d'aller souvent, dans la même heure, à la garde-robe. 2°. Signe d'abstraction.

DISLOCATION. 1°. Figurer un os de quelque membre du corps humain qui, par quelque accident fâcheux, a éprouvé quelque déplacement ou déboîtement : on en indique un, et on figure ce déplacement, en l'accompagnant d'un signe d'une douleur bien vive. 2°. Signe d'abstraction.

Douleur. 1°. Figurer une personne d'abord en bonne santé, et puis éprouvant quelque souffrance, quelque douleur dans quelque partie du corps. 2°. Signe d'abstraction.

Douleur de dents. 1°. Signes du précédent. 2°. Indiquer que c'est aux dents qu'on la souffre. 3°. Signe d'abstraction.

Douleur dans le dos. 1°. Signes du précédent. 2°. Indiquer que c'est au dos. 3°. Signe d'abstraction.

Douleur de rate. 1°. Signes du précédent. 2°. Indiquer que c'est à la rate, et en montrer la place. 3°. Signe d'abstraction.

Durillon. 1°. Signe de callosité. 2°. Figurer un petit corps dur qui se fait de la peau endurcie, ou de quelque humeur qui s'y amasse, ou de la chair pressée et foulée (voyez *Cor aux pieds*, page 343).

Dyssenterie. 1°. (Voyez *Diarrhée*, page 345). 2°. Ajoutez le signe de sang. 3°. Signe de douleurs et de tranchées. 4°. Signe d'abstraction.

Dypnée. 1°. Figurer une personne qui a une grande difficulté de respirer. 2°. Et comme cette maladie a trois degrés, la courte haleine, l'asthme, et l'orthopnée, il faut faire le signe du premier degré, en figurant une respiration un peu précipitée, puis le signe d'asthme (*voyez* à la

page 316); et finir par le signe du dernier degré, en forçant les deux premiers. 3°. Signe d'abstraction.

EBULLITION DE SANG. 1°. Figurer de petits boutons qui viennent, en grand nombre, sur la peau, et qui sont l'effet d'un grand échauffement : ce sont de petites élevures ou pustules, qu'il est facile de représenter, parce qu'il est rare qu'on n'en ait eu, ou qu'on n'en ait vu. 2°. Signe d'abstraction.

ECORCHURE. 1°. Figurer un enlèvement de la peau, une excoriation quelconque. 2°. Signe d'abstraction.

ENCHIFRENEMENT. 1°. Figurer un embarras dans le nez, causé par un rhume au cerveau. 2°. On figure ce rhume, en se mouchant, plusieurs fois de suite, et presque sans intervalle, et en ajoutant que des humeurs coulent du cerveau par le nez. 3°. Signe d'abstraction; et d'adjectif, pour le mot *enchifrené*. (*Voyez* le signe d'*Enrhumé*, page 323).

ENGELURE. 1°. Indiquer les deux pieds. 2°. Figurer une enflure, accompagnée d'inflammation, causée par un froid excessif. 3°. Signe de démangeaison et de souffrance. 4°. Signe d'abstraction.

ENROUEMENT. Ce mot signifiant une incom-

modité qui porte sur la voix, les sourds-muets ne peuvent en avoir l'idée; ainsi ils n'en comprendroient pas le signe.

Epidémie. 1°. (Voyez *Contagion*, p. 342). 2°. Ajouter, pour le distinguer de contagion, que cette maladie est surtout populaire, comme la peste, le scorbut. Il faut figurer l'une et l'autre: on distingue la peste, en exprimant qu'elle est dans l'air, qu'on la respire en le respirant, qu'elle s'attache au sang, au suc nerveux et aux parties solides; qu'elle les remplit de pourriture, de taches, de pustules, de bubons, de charbons, et qu'elle est toujours mortelle et sans remède.

Epilepsie. 1°. Figurer une maladie qui occasionne une convulsion générale dans tout le corps ou dans quelqu'une de ses parties. 2°. Figurer la perte du sens et de l'entendement, dans ces momens de convulsion et dans ces accès, et même l'apparence de la mort. 3°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif pour *épileptique*.

Esquinancie. 1°. Figurer une maladie inflammatoire dans la gorge, qui bouche les passages de la respiration; et comme cette maladie est mortelle, il faut la figurer par signes. 2°. Signe d'abstraction.

Fièvre. (Voyez *Accès de fièvre*, p. 336).

Fièvre continue. 1°. Signes du précédent.

2°. Signe de continuel; il se fait avec la main droite, qui part de la poitrine, et qui s'avance de ce point en avant, d'une manière presqu'insensible, et parcourant l'un après l'autre, tous les points d'une ligne droite. 3°. On peut encore faire plusieurs cercles en l'air.

FIÈVRE INTERMITTENTE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. A la place du second signe et du troisième, on fera celui d'intermittence, qui se fait en avançant la main droite devant soi, et en l'arrêtant après lui avoir fait parcourir quelques points : on doit répéter, plusieurs fois, ce second signe. 3°. Signe d'adjectif.

FIÈVRE QUOTIDIENNE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. A la place du second signe, on fera celui de jour, et celui d'adjectif.

FIÈVRE ÉPHÉMÈRE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. A la place du second signe, on fera celui de jour, et d'un seul jour. 3°. Signe d'adjectif.

FIÈVRE TIERCE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. A la place du second signe, exprimer que la fièvre laisse, entre deux jours, l'intervalle d'un jour. 3°. Signe d'adjectif.

FIÈVRE QUARTE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. A la place du second signe, expri-

mer que la fièvre laisse, entre un premier jour et un quatrième, l'intervalle de deux jours.

Fièvre double tierce. (*Voyez* au mot *Quotidienne*, page 349).

Fièvre chaude. 1°. Signe du précédent. 2°. A la place du second signe, figurer le délire et le transport au cerveau. 3°. Signe d'adjectif.

Fièvre inflammatoire. 1°. Signe du précédent. 2°. A la place du second signe, figurer un grand feu qui accompagne la fièvre, en causant de la tension, et une extrême chaleur dans les entrailles. 3°. Signe d'adjectif.

Fièvre lente. 1°. Signe du précédent. 2°. A la place du second signe, on figurera un mal interne, et qu'on ne distingue au dehors que par ses effets, qui sont l'amaigrissement et la mort.

Fièvre ardente. 1°. Signe du précédent. 2°. A la place du second signe, on figure un grand feu dans les entrailles. 3°. Signe d'adjectif.

Fièvre maligne. 1°. Signe du précédent. 2°. Signe de méchant, et qui donne la mort. 3°. Signe d'adjectif.

Fièvre putride. 1°. Signe du précédent. 2°. Signe de pourriture (*voyez* ce mot). 3°. Signe d'adjectif.

Fièvre pestilentielle. 1°. Signe du précédent.

cédent. 2°. Signe de peste (*voyez* ce mot, page 348, et au mot suivant). 3°. Signe d'adjectif.

FIÈVRE POURPRÉE. 1°. Signe du précédent. 2°. Signe de peste, qui paroît par des éruptions, semblables à des morsures de punaises ou de puces, ou à des grains de petite vérole. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, quand c'est le *pourpre*.

FISTULE. 1°. Signe de plaie ou d'ulcère calleux ou dur, profond et caverneux, d'une entrée plus étroite que le fond : tout cela s'exprime facilement par signes, parce que chacun des mots de la définition trouve son signe à sa place. 2°. Signe d'abstraction.

FLUX DE SANG. 1°. Signe de sang qui a son écoulement par le fondement. 2°. Signe d'abstraction.

FLUXION. 1°. Figurer une chute d'humeurs sur quelque partie du corps. 2°. Abcès. page 336.

FOIRE. 1°. On indique le ventre. 2°. On exprime qu'on va souvent à la garde-robe, et que les excrémens que l'on rend sont liquides.

FRISSON. 1°. On figure une personne qui a la fièvre, avec un grand tremblement de tous les membres, qui en est l'effet.

FRISSONNEMENT. 1°. Tous les signes du pré-

cédent. 2°. On exprime seulement que le froid est moindre.

Gale. 1°. Figurer une maladie de peau qui s'annonce par de très-petits boutons, et qui cause des démangeaisons violentes auxquelles il est impossible de résister. 2°. Signe d'humeurs âcres et piquantes qui en sont la cause. 3°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif quand on veut donner le signe du mot *galeux*.

Gangrène. 1°. Figurer une maladie qui vient dans les chairs, et qui les corrompt, qui gagne les parties voisines, sans qu'aucun moyen puisse en arrêter les progrès : ce premier signe se fait en figurant d'abord : 1°. Les chairs malades. 2°. La corruption qui s'y montre. 3°. La la marche et les progrès de cette corruption. 4°. L'essai infructueux que l'on fait de les arrêter. 5°. La nécessité de couper le membre gangreneux. 6°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif, quand c'est le mot *gangrené*.

Goutte. 1°. Indiquer les principales articulations ou jointures du corps. 2°. Figurer une humeur âcre qui se porte sur ces jointures, et qui y cause une extrême douleur. 3°. Figurer l'état d'un goutteux que sa maladie condamne à garder la chambre et quelquefois le lit, et montrer que c'est surtout sur les articulations des

pieds que la goutte fait ses ravages. 4°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif, pour le mot *goutteux*.

GRATELLE. 1°. Indiquer quelques parties du corps humain, telles que les mains et les bras. 2°. Montrer que le sang qui y coule y cause des picotemens. 3°. Figurer, en se grattant douloureusement, la démangeaison qui en est l'effet.

GRAVELLE. 1°. Indiquer les reins pour donner l'idée de la vessie qui en est voisine. 2°. Signe de la douleur qu'on y ressent. 3°. Figurer de très-petits graviers qui s'y forment, ou qui s'y arrêtent. (*voyez* les signes de calcul p. 338). 4°. Signe d'abstraction.

GRUMEAU DE SANG. 1°. Signe de sang. 2°. Signe de caillé. 3°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif, pour *graveleux*.

HALEINE. 1°. Figurer le souffle qui sort de la bouche, et qui fait sortir l'air que repoussent les poumons, après l'avoir aspiré : ce signe est si naturel qu'il suffit de respirer, pour le bien faire et être compris. 2°. Signe d'abstraction.

HÉMORRAGIE. 1°. Signe de sang. 2°. Signe de vaisseaux rompus. 3°. Signe de ce même sang qui coule avec une effrayante abondance; ce qui donne la mort, quand on manque de secours, pour en empêcher la perte totale.

Hemorroïdes. 1°. Indiquer le fondement. 2°. Figurer le sang qui s'y porte avec abondance. 3°. Signe d'abstraction; et d'adjectif, pour *hémorroïdal*.

Hernie. 1°. Figurer des boyaux, tels qu'on a eu occasion d'en voir. 2°. Figurer une rupture arrivée à une des membranes qui contiennent le bas-ventre, qu'on nomme *péritoine*, ou *tapisserie du bas-ventre*. 3°. Figurer la chute de quelqu'un de ces boyaux dans les aînes, ou dans les bourses. 4°. Signe d'abstraction; et d'adjectif, quand c'est le mot *hernieux*.

Hoquet. 1°. Figurer un muscle nerveux qui sépare la poitrine du bas-ventre, et qui ressemble assez à une sorte de mouchoir étendu, servant de cloison à ces parties, si essentielles à la vie et au sentiment. 2°. Figurer un mouvement convulsif de ce muscle, causé par quelqu'irritation. 3°. Signe d'abstraction.

Hydropisie. 1°. Figurer un malade chez lequel se fait un grand amas d'eaux dans quelque partie. 2°. Figurer une grande tension dans la peau, et une enflure extraordinaire. 3°. Figurer la ponction que l'on fait pour les diminuer, et qui devient presque toujours inutile. 4°. Signe d'abstraction; et d'adjectif, pour le mot *hydropique*.

HYPOCONDRE. 1°. Figurer les deux côtés de la partie supérieure du bas-ventre au-dessous des côtes, et la partie intérieure; et comme on n'en parle qu'autant qu'on y éprouve quelque douleur, il faut ajouter le signe de *douleur*. 3°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif, pour *hypocondriaque*, en y ajoutant le signe d'esprit troublé, égaré, triste et mélancolique.

INFLAMMATION. 1°. Signe d'une ardeur et d'une âcreté qui survient à quelques parties du corps. 2°. On fait le signe de feu, en montrant une partie particulière, comme une joue, une main, le cou. 3°. Signe d'abstraction.

JAUNISSE. 1°. Signe d'une maladie qui rend jaune, et qui vient d'un débordement de bile. 2°. Signe de bile. 3°. Signe de citron ou d'orange, ou de jaune d'œuf, en montrant que c'est de cette couleur qu'est tout le corps de celui qui est travaillé de cette maladie.

LANGUEUR. 1°. Signe de foiblesse, d'infirmité, d'abattement, de diminution de forces et de sante, causée par une maladie lente, et souvent mortelle. 2°. On fait les signes de tous ces mots, les uns après les autres; il faut les chercher, à chacun de ces mots.

LÉTHARGIE. 1°. Signe d'assoupissement profond. 2°. Signe de perte de mémoire et de stu-

pidité. 3°. Signe de fièvre lente, qui en est la suite. 4°. Signe de mort, qui en est souvent l'effet.

MAL. 1°. Signe de douleur et d'infirmité corporelle. 2°. Signe d'abstraction.

MAL DANGEREUX. 1°. Signe du précédent. 2°. Figurer un événement suivi quelquefois d'un malheur; et le signe de malheur est celui d'infortune, désastre, disgrâce, accident, rencontre fâcheuse. 3°. Signe d'adjectif, pour le mot *dangereux*; et d'abstraction, pour le mot *mal*.

MAL CONTAGIEUX. 1°. Signe du précédent. 2°. (Voyez *Contagion*). 3°. Signe d'adjectif, pour la qualité; et d'abstraction, pour le mot abstractif.

MAL DE TÊTE. 1°. Signe du précédent. 2°. Signe de tête. 3°. Signe d'abstraction.

MAL D'OREILLES. 1°. Signe du précédent. 2°. Signe d'oreille. 3°. Signe d'abstraction.

MAL DE RATE. 1°. Signe du précédent. 2°. Indiquer la place de la rate : ce viscère est placé dans l'hypocondre gauche, à l'opposite du foie. 2°. Signe d'abstraction.

MAL DE DENTS. 1°. Signe du précédent. 2°. Indiquer les dents. 3°. Signe d'abstraction.

MAL DE MER. 1°. Signe du précédent. 2°. Figurer la mer, un vaisseau et des envies de vomir, qui sont l'effet des voyages sur mer, sur les personnes qui n'en ont pas l'habitude.

Mal d'aventure. 1°. Signe du précédent. 2°. Montrer le bout des doigts, parce que c'est là que surviennent ces sortes de petits maux.

Mal épidémique. 1°. Signe du précédent. 2°. Signe de populaire, pour exprimer que c'est parmi le peuple que circule ce mal, se communiquant d'une personne à l'autre. 3°. Signe d'adjectif, pour le second mot; et d'abstraction, pour le premier.

Mal incurable. 1°. Signe du précédent. 2°. Signe de remèdes pris, sans effet et sans succès, en exprimant, par signes, que ce mal résiste à tous ceux qu'on emploie ou qu'on prend. 3°. Signe d'adjectif, pour le second mot; et d'abstraction, pour le premier.

Mal léger. 1°. Signe du précédent. 2°. Figurer une chose légère, petite, et qui se passe fort vîte. 3°. Signe d'adjectif, pour le second; et d'abstraction pour le premier.

Mal invétéré. 1°. Signe du précédent. 2°. Signe d'ancien, et qui dure toujours. 3°. Signe d'adjectif pour le second, et d'abstraction pour le premier.

Mal de ventre. 1°. Signe du précédent. 2°. Indiquer le ventre. 3°. Signe d'abstraction.

Mal des yeux. 1°. Signe du précédent. 2°. Indiquer les yeux. 3°. Signe d'abstraction.

Mal de cœur. 1°. Signe du précédent. 2°. Indiquer le cœur. 3°. Signe d'abstraction.

Mal caduc. (Voyez *Epilepsie*, page 248).

Maladie. 1°. Signe d'un désordre quelconque qui altère la santé : on fait ce signe en figurant une personne accablée, et qu'on représente ayant perdu son activité, ses forces et son agilité, passant d'un état de vigueur à un état de foiblesse, d'une situation calme et tranquille à un état de souffrance. 2°. On tâte le pouls, et on accompagne ce signe d'un air de tristesse, en branlant la tête, comme pour dire que le pouls va mal. 3°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif, pour *malade*.

Maladie légère. 1°. Signe du précédent. 2°. Signe de petit et de léger. 3°. Signe d'abstraction, pour le premier; et d'adjectif, pour le second.

Maladie incurable. 1°. Signe du précédent. 2°. (*Voyez* plus haut, le même mot).

Maladie mortelle. 1°. Signe du précédent. 2°. (*Voyez* plus haut, le même mot).

*Nota*. Il doit en être de même pour toutes les épithètes données au mot *Maladie*, et qui se trouvent aux mots précédens, tels que *Mal*; on fait, pour chacun de ces mots, les signes qui se trouvent à chacun d'eux.

MEURTRISSURE. 1°. (*Voyez* plus haut, au mot *Contusion*). 1°. Ajoutez le signe de grand. 3°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif, pour *meurtri*.

MIGRAINE. 1°. Indiquer la tête, et la moitié de la tête. 2°. Exprimer un mal aigu qui afflige cette moitié. 3°. Signe d'abstraction.

MORSURE. 1°. Indiquer les dents, et imiter, sur un de ses bras, ou sur une de ses mains, une morsure, et la marque des dents qui l'on faite. 2°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif, pour le mot *mordu*.

PALPITATION. 1°. On indique la place du cœur. 2°. On figure un mouvement convulsif, un battement qui consiste dans un mouvement déréglé et fréquent, inégal, forcé et véhément, qui vient de quelque irritation dans les muscles. 3°. Signe d'abstraction.

PAMOISON. (Voyez *Defaillance*).

PANARIS. 1°. Montrer l'extrémité des doigts. 2°. Exprimer une grande douleur, causée par une humeur maligne et âcre. 3°. Indiquer qu'elle siége entre les os, les nerfs et les tendons, à la racine des ongles. 4°. Signe d'abstraction.

PHRÉNÉSIE. 1°. Figurer une personne qui est dans un état de phrénésie continuelle et violente. 2°. La figurer travaillée d'une fièvre aiguë, et de

fureur, qui lui feroit attenter à ses jours, si elle n'étoit préservée de ce malheur par des surveillans attentifs à ses moindres mouvemens. 3°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif, pour *phrénétique.*

PHTHISIE. 1°. Indiquer la place du poumon, et figurer un ulcère qui le ronge, accompagné d'une fièvre lente. 2°. Figurer le corps amaigri, exténué, consumé, réduit à n'avoir plus que des os recouverts d'une peau desséchée. 3°. Signe d'abstraction; et d'un signe d'adjectif, pour le mot *phthisique.*

PIERRE. (*Voyez* au mot *Gravelle*).

PLAIE. 1°. Figurer une blessure faite par quelque cause extérieure, comme coup, chute ou morsure, ou tout autre accident : il faut faire le signe de tous ces mots. 2°. Signe d'abstraction.

PLEURÉSIE. 1°. Indiquer le côté. 2°. Figurer une douleur violente, une fièvre aiguë, une toux sèche, et une grande difficulté de respirer : c'est par gestes que tout cela s'imite et s'exprime.

POINT DE CÔTÉ. 1°. Le premier signe du précédent. 2°. Figurer un élancement de douleur, dont la cause est quelque ventuosité enfermée. 3°. Signe d'abstraction.

POLYPE. 1°. Figurer une excroissance de chair dans les narines, qui nuit à la parole et à la res-

piration. 2°. Et comme ce mal se forme souvent dans les ventricules du cœur, on ajoute l'indication du cœur, en figurant également la même excroissance. 3°. Signe d'abstraction.

PONCTION. 1°. Signe d'hydropisie. 2°. Figurer une ouverture faite au bas-ventre des hydropiques, pour en vider les eaux. 3°. Signe d'abstraction.

POULS. 1°. Indiquer le cœur. 2°. Figurer son double mouvement, qui commande celui de l'artère, qui en est l'effet et le signe. 3°. Tâter le pouls, sans ajouter aucun autre signe que celui de l'abstraction.

PULMONIE. (*Voyez* plus haut, au mot *Pulmonique*.

PUS. 1°. Figurer une humeur putride, blanche et épaisse, formée de sang corrompu qui sort d'une plaie qu'on ouvre, ou d'un apostême qui crêve. 2°. Signe d'abstraction.

PUSTULE. 1°. Signe de gale. 2°. Signe de petite, de bouton ou élévation qui vient sur la peau. 3°. Signe d'abstraction.

PUANTEUR DE NEZ. 1°. Indiquer le nez. 2°. Figurer une odeur forte et désagréable qui repousse. 3°. Signe d'abstraction.

RAGE. 1°. Signe d'une maladie qui ôte la raison, qui transporte de fureur, et qui se commu-

nique particulièrement par la morsure. 2°. Figurer une grande aversion pour tous les liquides. 3°. Figurer la mort inévitable qui en est l'effet. 4°. Signe d'abstraction.

RÉTENTION D'URINE. 1°. Indiquer la place des parties sexuelles. 2°. Figurer l'urine qui en sort. 3°. Exprimer la difficulté de la rendre, et la douleur extrême que fait éprouver cette difficulté.

RHUMATISME. 1°. Figurer une douleur qu'on ressent en diverses parties du corps. 2°. Montrer qu'on ne peut se mouvoir que difficilement. 3°. Indiquer que cette maladie provient du froid qui a trop rapidement succédé à une grande chaleur. 4°. Signe d'abstraction.

RHUME. (Voyez *Enrhumé* page 323).

ROUGEOLE. 1°. Figurer des enfans. 2°. Figurer de petites taches rouges et qui ne suppurent point. 3°. Figurer une petite fièvre, une petite toux, de l'assoupissement et de la pesanteur de tête. 4°. Signe d'abstraction.

SAIGNEMENT DE NEZ. 1°. Indiquer le nez. 2°. Signe de sang qui en découle. 3°. Signe d'abstraction.

SUFFOCATION. 1°. Signe de respiration : on en imite l'action. 2°. En figurer la difficulté, la perte. 3°. Signe d'abstraction; et signe d'adjectif, pour le mot *suffoqué*.

SURDITÉ. (*Voyez* au mot *Sourd*, page 331).

SYMPTÔME. 1°. Figurer une maladie, ou même plusieurs. 2°. Figurer un accident, une révolution, un signe, qui fait juger de sa nature, de sa qualité, de la fin qu'elle doit avoir. 3°. Signe d'abstraction.

ROUSSEUR. 1°. Indiquer le visage. 2°. Figurer de petites taches rousses qui le déparent. 3°. Signe d'abstraction.

TOUX. 1°. Indiquer le poumon, en montrant sa place. 2°. Figurer une maladie qui affecte ce viscère, et qui oblige à cracher avec effort : on fait tous ces signes, en toussant, en crachant, et en montrant de la douleur.

TRANCHÉE DE VENTRE. 1°. Indiquer le ventre. 2°. Exprimer des douleurs causées par des matières âcres et piquantes, ou par des vents enfermés dans les boyaux : on figure et ces matières, et ces vents, et ces boyaux, et ces douleurs, par des gestes, et en se mettant dans l'état de ceux qui souffrent ces douleurs. 3°. Signe d'abstraction.

TROUSSE-GALANT. 1°. Figurer un grand dégorgement de bile. 2°. Figurer la mort qui en est l'effet inévitable et prompt. 3°. Signe d'abstraction.

TUMEUR. 1°. Figurer une bosse, une enflure

qui se fait sur quelque partie du corps humain. 2°. Ces signes se trouvent aux mots *Bosse*, *Enflure* et *Corps humain*.

Ulcère. 1°. Signe de plaie, causée par des humeurs âcres et rongeantes, qui jette un pus qui retarde la consolidation des chairs. 2°. Signe d'abstraction.

Varice. Figurer une dilatation extraordinaire des veines, causée par quelqu'effort.

Ventre libre. 1°. Indiquer le ventre, ou sa place. 2°. Indiquer qu'il n'y a ni contispation, ni excès contraire.

Petite vérole. 1°. Figurer une maladie qui couvre ordinairement le corps de pustules, qui épaissit la peau, qui y laisse des cavités. 2°. Figurer une matière plus crasse, visqueuse et sanguine. 3°. Signe d'abstraction.

Vertige. 1°. Indiquer le cerveau. 2°. Figurer une personne qui voit tourner autour d'elle tous les objets qui l'environnent, et qui croit tourner elle-même, quoiqu'elle soit en repos. 3°. Signe d'abstraction.

Vomissement. 1°. Figurer l'action de vomir, et pour cela, faire, à peu près, ce que fait quelqu'un qui vomit. 2°. Signe d'abstraction.

## CHAPITRE XI.

### QUALITÉS DE LA MATIÈRE, PROPRES A FRAPPER LES SENS DE L'HOMME ORGANIQUE.

#### *Couleurs.*

BLANC. 1°. Signe de neige (*voyez* ce mot, page 239). 2°. Imiter surtout la manière de la regarder; car c'est uniquement pour donner l'idée de sa couleur qu'on en fait le signe. 3°. Signe d'adjectif.

BLANCHATRE. 1°. Signes du précédent. 2°. Figurer un blanc obscur, altéré par quelque substance d'une couleur différente. 3°. Signe d'adjectif.

BLEU. 1°. Signe d'azur, ou même de ciel bien serein. 2°. Imiter la manière de les regarder. 3°. Signe d'adjectif.

BLEUATRE. 1°. Signes du précédent. 2°. Figurer l'altération de cette couleur par le mélange d'une autre. 3°. Signe d'adjectif.

BLOND. 1°. Figurer deux couleurs, dont l'une est le doré, et l'autre le châtain clair : le signe

de l'un est celui de l'or; le signe de l'autre est celui des marrons, ou châtaignes. 2°. Signe d'adjectif.

BAI. 1°. Signe de marron ou châtaigne. 2°. Imiter la manière de les regarder. 3°. Signe d'adjectif.

BRUN. 1°. Signe d'une couleur qui n'est ni blanche, ni noire, mais qui est sombre et obscure : on ferme les yeux à demi, et on cherche à voir cette couleur, qui ne présente rien que d'équivoque à la vue. 2°. Signe d'adjectif.

CHATAIN. 1°. Signe de marron, ou de châtaigne. 2°. Signe d'adjectif.

DORÉ. 1°. Signe de l'or. 2°. Signe d'adjectif.

BASANÉ. 1°. Signe de hâlé, de brûlé : ce signe est celui d'olive, tirant sur le noir. 2°. Signe d'adjectif.

CENDRÉ. 1°. Signe de cendre : on fait ce signe en figurant l'action de mettre du bois au feu, de le faire brûler, et d'en recueillir les cendres. 2°. Signe d'adjectif.

CRAMOISI. 1°. Signe de rouge foncé : ce signe est celui de sang. 2°. On ajoute à ce signe celui de fort, de rembruni. 3°. Signe d'adjectif.

GRIS. 1°. Signe de blanc, et signe de noir : le premier est celui de la neige vue; et l'autre est

est celui de nuit. 2°. Signe de mélange. 3°. Signe d'adjectif.

JAUNE. 1°. Figurer un citron, ou une orange, ou même un jaune d'œuf. 2°. Signe d'adjectif.

JAUNATRE. 1°. Signe du précédent. 2°. Signe d'altération. 3°. Signe d'adjectif.

INCARNAT. 1°. Figurer une cerise et une rose, et exprimer que la couleur qu'on désigne n'est ni celle de l'une, ni celle de l'autre; mais qu'elle tient le milieu entre les deux.

ISABELLE. 1°. Signe de rose. 2°. Signe de pâle, ou de chair. 3°. Signe d'adjectif.

MARBRÉ. 1°. Signe de marbre. 2°. Signe de veine. 3°. Signe d'adjectif, en ajoutant ici, comme pour toutes les autres couleurs, que c'est la vue seulement qui en est affectée.

MINIME. 1° Signe d'une couleur tannée et très-sombre. 2°. Signe d'adjectif.

NOIR. 1°. Signe d'un corps opaque et poreux, qui imbibe la lumière, et qui ne sauroit la réfléchir. 2°. Signe d'obscurité parfaite : ce signe se fait en fermant les yeux, et exprimant, par gestes, qu'on est pour l'objet qui est noir, comme s'il étoit nuit. 3°. Signe d'adjectif.

NOIRATRE. 1°. Signes du précédent. 2°. Signe d'altération, par le moyen de la couleur blanche qu'on figure par le signe de neige, en expri-

mant une petite quantité. 3°. Signe d'adjectif.

ORANGÉ. 1°. Signe de sang. 2°. Signe de jaune d'œuf. 3°. Signe d'une orange dont la couleur est mitoyenne entre le rouge et le jaune. 4°. Signe d'adjectif.

PALE. 1°. Signe de couleurs. 2°. Signe de vif, avec négation. 3°. Signe d'adjectif.

POURPRÉ. 1°. Signe de sang. 2°. Signe de vif et de rouge foncé tirant sur le violet. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le mot *pourpre*.

ROSÉ. 1°. Signe de rouge. 2°. Ajouter le signe de vif, pour exprimer l'idée de vermeil. 3°. Signe d'adjectif.

ROUGE. 1°. Signe de sang. 2°. Figurer l'action de le regarder seulement, en niant qu'il faille le toucher. 3°. Signe d'adjectif; et signe d'abstraction, pour le mot *rougeur* ou pour *le rouge*.

ROUGEATRE. 1°. Signe du précédent. 2°. Signe d'altération occasionnée par le mélange d'une substance d'une autre couleur.

ROUX. 1°. Signe de la couleur jaune un peu ardente. 2°. Signe d'adjectif.

RUBICAN. 1°. Figurer un cheval. 2°. Signe d'une couleur baie ou noire, semée de gris ou blanc sur les flancs. 3°. Signe d'adjectif.

RUBICOND. 1°. Figurer, en montrant son vi-

sage, une couleur très-rouge, comme si le visage étoit illuminé et en feu. 2°. Signe d'adjectif.

ROUSSATRE. 1°. Signe de roux. 2°. Signe d'altération, comme au mot *Rougeâtre.*

VERD. 1°. Signe de gazon, de plantes, de feuilles d'arbres. 2°. Figurer l'action de les regarder seulement, en niant qu'on les touche. 3°. Signe d'adjectif; et signe d'abstraction, pour *le verd.*

VERDATRE. 1°. Signe de verd. 2°. Signe d'altération, comme au mot *Rougeâtre.*

VIOLET. 1°. Signe de la fleur qu'on nomme *violette.* 2°. Figurer l'action de la regarder, en ajoutant que ce n'est ni pour le sens du tact, ni pour celui de l'odorat. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour *le violet.*

VERMEIL. 1°. Signe de rouge. 2°. Signe d'incarnat. 3°. Signe de vif. 4°. Signe d'adjectif.

*Autres qualités qui frappent le sens de la vue.*

BRILLANT. 1°. Signe de lumière : ce signe se fait en imitant, avec les doigts de la main droite, qu'on remue avec vivacité, la scintillation d'un corps lumineux. 2°. On figure ce corps jetant de la lumière, ou la réfléchissant. 3°. On le montre paroissant avec éclat, et servant à parer, à em-

bellir les personnes ou les choses. 4°. Signe d'adjectif.

Clair. 1°. Figurer un lieu qui reçoit beaucoup de lumière. 2°. Signe d'obscur, par celui de nuit, et montrer que c'est l'opposé de clair; nier obscur. 3°. Signe d'adjectif; et signe d'abstraction, pour *clarté*.

Coloré. 1°. Signe de lumière réfléchie et modifiée, selon la disposition de la surface des corps. 2°. Signe particulier de chaque couleur primitive, comme le rouge, le bleu, le jaune, le violet, etc.; y ajouter le blanc et le noir. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour *couleur*. C'est en faisant ainsi le signe particulier de chaque idée qui entre dans le signe d'une idée générale, qu'on généralise les idées.

Diaphane. 1°. Signe de lumière. 2°. Signe d'un corps quelconque qui, étant transparent, lui donne passage.

Eclairé. 1°. Signe d'obscurité, et l'accompagner d'un signe négatif. 2°. Signe de lumière, avec un signe affirmatif. 3°. Signe d'adjectif.

Eclatant. 1°. Signe de brillant. 2°. Signe de bruit: ce signe se fait en frappant les deux mains, l'une contre l'autre, avec force. 3°. Signe d'adjectif.

Etincelant. 1°. Signe de brillant. 2°. Figu-

rer un feu qui pétille, qui éclate, qui jette une lumière qui est en mouvement; qui réjouit la vue, et qui lui donne une espèce d'éblouissement: chacun de ces mots servant à exprimer tout ce qui convient au mot principal, il sera facile, en en faisant le signe, d'en donner la valeur; ainsi les gestes peindront un feu brillant qui pétille; une lumière vive et éblouissante. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour *étincelle*.

LUISANT. 1°. Signe de lumière. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour *lumière*.

LUMINEUX. 1°. Signe de lumière. 2°. Figurer le soleil qui la répand, ou tout autre corps, tel que le feu, des bougies allumées, etc. 3°. Signe d'adjectif.

OBSCUR. 1°. Signe de clarté et de lumière, accompagné d'un signe négatif. 2°. Signe de ténèbres et de nuit, avec un signe d'affirmation. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour *obscurité*.

OMBRAGÉ. 1°. Signe de lumière et de jour. 2°. Signe de plusieurs arbres formant une allée impénétrable aux rayons de l'une et de l'autre. 3°. Signe d'adjectif.

OPAQUE. 1°. Signe de diaphane (*voyez* ce mot page 370). 2°. Signe négatif. 3°. Signe de lumière qui ne peut traverser le corps opaque. 4°. Signe d'adjectif.

Rayonnant. 1°. Signe de lumière. 2°. Signe d'un trait, d'une ligne de cette lumière, composée de petits globules qui s'écoulent d'un corps lumineux et qui remplissent un vaste espace, et qui en chassent les ténèbres. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour *rayon*.

Reluisant. 1°. Signe de luisant (*voyez* page 371). 2°. Ajouter, par le geste, un degré de plus de lumière et d'éclat. 3°. Signe d'adjectif.

Sombre. 1°. Signe de lumineux (*voyez* page 371). 2°. Signe de petit, de médiocre, de foible, tirant sur la nuit. 3°. Signe d'adjectif.

Ténébreux. 1°. Signe du précédent. 2°. Ajouter un degré de plus. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour *ténèbres*.

Transparent. 1°. Signe d'opaque (*voyez* ce mot. 2°. Signe négatif. 3°. Signe de diaphane (*voyez* ce mot page 371); et pour les distinguer l'un de l'autre, ajoutez un degré de plus. 4°. Signe d'adjectif.

Trouble. 1°. Signe d'obscur et de brouillé, où règne une lumière équivoque et confuse : ce signe se fait avec les deux mains qui servent à imiter la confusion, les ténèbres qui offusquent les yeux, et qui leur dérobent, à demi, la vue des objets environnans. 2°. Signe d'adjectif.

Visible. 1°. Jeter les yeux autour de soi.

2°. Faire le signe de voir. 3°. Ajouter le signe grammatical du temps futur, et celui de possible (ces signes se trouvent à la IIme PARTIE). 3°. Signe d'adjectif.

*Qualités qui frappent le sens de l'odorat.*

FÉTIDE. 1°. Signe de saleté et de puanteur : ce signe se fait en regardant devant soi un objet qu'on y suppose. 2°. On serre et on bouche ses narines, pour éviter de le sentir. 3°. On accompagne ce geste d'un air mécontent, en détournant la tête comme pour éviter de sentir cet objet puant. 4°. Signe d'adjectif.

INFECT. 1°. Signe d'un objet qu'on est censé voir devant soi. 2°. Signe de corruption et de puanteur (*voyez* le précédent). 3°. Ajoutez un degré de plus, pour le distinguer. 4°. Signe d'adjectif.

ODORANT. 1°. Signe d'odeur : ce signe se fait en figurant l'impression que font sur le nez les petites particules qui s'exhalent continuellement des corps. 2°. Ajoutez à ce signe celui d'odeur agréable, et d'odeur désagréable. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour *odeur.*

ODORIFÉRANT. 1°. Signes du précédent. 2°. Figurer un objet qui contient une bonne odeur,

qui l'exhale et la fait sentir. 3°. Signe d'adjectif.

Puant. 1°. Signe d'odeur. 2°. Signe d'odeur forte qui offense le nez, et même le cerveau. 3°. Signe d'adjectif.

*Qualités qui frappent le sens du goût.*

Acide. 1°. Signe de groseille, de citron, d'oseille, et de fruits qui ne sont pas mûrs. 2°. On figure l'action de les mâcher. 3°. Signe d'aigre et de piquant. 4°. Signe de déplaisance et de dégoût. 5°. Signe d'adjectif.

Acre. 1°. Signes du précédent. 2°. Ajouter le signe de mordicant, faisant une impression désagréable. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour *âcreté*.

Agaçant. 1°. Signes du précédent; mais avec un degré au-dessous. 2°. Figurer l'action des dents, et exprimer qu'elle se trouve assoupie et comme nulle, par des fruits verds, ou tout autre chose qui produit cet effet. 3°. Signe d'adjectif.

Aigre. 1°. Signe d'une qualité rude, piquante et désagréable au goût. 2°. On figure l'action de boire du vinaigre; et c'est par la grimace natu-

relle qui suit ordinairement cette action, qu'on la peint. 3°. Signe d'adjectif.

AMER. 1°. Figurer le fiel des animaux, l'aloès, ou même l'absynthe. 2°. Figurer l'action d'en mettre sur la langue, et d'éprouver une saveur très-rude et très-désagréable. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

APRE. 1°. Figurer un fruit quelconque, et l'action de le porter à la bouche. 2°. Figurer l'impression forte et violente que fait ce fruit sur le sens du goût. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

BON. 1°. Signe d'un fruit ou d'un mets quelconque. 2°. Signe de le manger. 3°. Exprimer le plaisir qu'il a fait. 4°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

DÉLICIEUX. 1°. Signe du précédent. 2°. Figurer la bonté des objets qui se mangent ou qui se boivent, portée au plus haut degré. 3°. Signe d'adjectif.

DOUX. 1°. Figurer un fruit, un mets quelconque qui n'a ni aigreur, ni acidité, ni salure : ce signe se fait en figurant du vinaigre, de l'oseille ou de la groseille, ou quelque fruit verd et non mûr, et du sel dont on met quelques grains sur la langue; et on accompagne ces signes de celui

de négation. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour *douceur.*

EXCELLENT. 1°. Signe de bon, au plus haut degré. Ce signe se fait en élevant la main droite à trois degrés de hauteur, en signe d'admiration. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

EXQUIS. 1°. Signe d'excellent. 2°. Signe de choix, de rareté et de grand prix. 3°. Signe d'adjectif.

FADE. 1°. Signe de sel, de poivre et d'autres acides qui piquent et qui irritent le goût, avec un signe bien prononcé de négation. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

MAUVAIS. 1°. Signe de bon, et d'opposition. Le signe d'opposé et de contraire se fait, comme il a été dit plus haut, en opposant les deux index entr'eux. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

PIQUANT. 1°. Signe d'une sausse où domine l'assaisonnement. 2°. Signe de sel, de poivre, de verjus, avec affirmation. 3°. Signe d'adjectif.

POIVRÉ. 1°. Signe d'un fruit aromatique, d'une qualité chaude et sèche, qui vient en grains. 2°. Figurer l'action de mettre du poivre sur la langue, et montrer qu'on ressent le piquant de

ce fruit. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

SALÉ. 1°. Signe de sel. Ce signe se fait en figurant une substance acide, qui est plus ou moins blanche, selon les préparations qu'on lui fait éprouver. 2°. On figure l'action d'en mettre sur la langue, et de ressentir le piquant du sel. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

SAVOUREUX. 1°. Signe d'un mets qui flatte le goût, et qu'on mange avec plaisir. 2°. Figurer qu'on le mange, et figurer le plaisir qu'il fait éprouver au sens du goût. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

### *Qualités qui affectent le sens du tact.*

ARDENT. 1°. Figurer un feu brûlant, et qui échauffe beaucoup. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

CHAUD. 1°. Signe de chaleur. Ce signe se fait d'abord en figurant le froid, accompagnant ce signe d'un signe négatif. 2°. Figurer le tempéré, et ajouter le signe d'un degré de plus. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

DOUX. 1°. Figurer des objets polis, unis et agréables au toucher. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Dur. 1°. Figurer un objet solide, ferme, sec; résistant à l'impression et à l'attaque des corps étrangers, et qu'il est difficile de diviser. 2°. On montre un corps dur, tel qu'une pierre ou quelque métal. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Fluide. 1°. Signe d'un objet solide, avec un signe négatif. 2°. Figurer de l'eau qui coule, ou tout autre liquide. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Frais. 1°. Signe de chaud, et signe de froid. 2°. Figurer un objet qui, n'étant ni l'un ni l'autre, est entre les deux, mais un peu plus près du froid que du chaud. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Froid. 1°. Signe d'un objet d'une qualité opposée à la chaleur, et par conséquent signe de chaleur, avec négation. 2°. Signe d'opposition (*voyez* plus haut, page 376).

Humide. 1°. Signe de quelqu'objet qui tient de la nature de l'eau; cette qualité tenant le milieu entre le sec et l'humide, on doit faire le signe de l'un et de l'autre. 3°. Figurer un objet quelconque, exposé, pendant la nuit, à l'air, et le figurer dans un état d'humidité, quand, avant le lever du soleil, on l'en retire. 4°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

LIQUIDE. 1°. Figurer un fluide en mouvement, et qui ne résiste point au solide qui pèse dessus. 2°. Signe d'adjectif.

GLISSANT. 1°. Figurer un parquet, un chemin, sur lesquels on glisse facilement, sans pouvoir s'y tenir ferme. 2°. Signe d'adjectif.

GLUANT. 1°. Signe d'un objet visqueux et tenace, et s'attachant aux mains. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

MOITE. 1°. Signe d'humide, et même d'un peu mouillé, n'ayant pas été bien séché. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

MOU ou MOL. 1°. Signe de dur, avec négation. 2°. Figurer un objet qui n'est pas dur, ou qui cède quand on le presse; qui ne résiste que médiocrement au toucher et à l'impression des autres corps. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

MOUILLÉ. 1°. Figurer un objet qui a reçu la pluie, ou qui a été trempé. 2°. Signe d'adjectif.

POLI. 1°. Figurer un objet travaillé avec un grand soin, auquel on a donné tout l'éclat et le lustre qu'il pouvoit recevoir : on représente cet objet, par gestes, comme s'il étoit présent; on y passe la main dessus, en exprimant qu'il est doux et agréable au toucher. 2°. On fait, par

opposition, le signe de *rude* et de grossier, avec négation. 3°. Signe d'adjectif.

RUDE. 1°. Figurer un objet grossièrement fait, d'une surface inégale et raboteuse, où l'on trouve, quand on le touche, des aspérités désagréables. 2°. Et par opposition, faire le signe de *poli*, avec négation. 3°. Signe d'adjectif.

SEC. 1°. Signe de mouillé et d'humide, avec négation. 2°. On figure un objet; et comme s'il étoit présent, on le manie, et on en fait remarquer la sécheresse, soit par rapport à sa nature, soit en le représentant comme séché au soleil ou au feu. 3°. Signe d'adjectif.

SOLIDE. 1°. Figurer un objet qui a de la consistance, et dont toutes les parties demeurent naturellement dans la même situation. 2°. Signe de fluide, avec négation, par opposition. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

TIÈDE. 1°. Figurer un objet médiocrement chaud, qui est entre le chaud et le froid : on ne le dit que des liquides. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

VISQUEUX. 1°. Signe de gluant et d'onctueux. 2°. Signe d'adjectif.

*Des dimensions, figures ou formes, surfaces, étendue, mesure, quantité, poids, et prix des corps.*

LONG. 1°. On étend la main gauche; on la parcourt dans toute sa longueur, avec l'index de la main droite, en allant du bout des doigts jusqu'à l'épaule. 2°. On peut aussi tracer une ligne droite perpendiculaire, en élevant le bras droit, le plus possible, au-dessus de la tête, et parcourant, jusqu'à terre, l'espace indiqué par la ligne. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

LARGE. 1°. On trace une ligne sur la surface de son corps, dans sa largeur. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

PROFOND. 1°. Figurer l'action de percer son corps d'une surface à l'autre. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

POINT. 1°. On trace un point de la main droite sur le revers de la gauche. 2°. Signe d'abstraction.

*Des lignes.*

LIGNE. 1°. On trace en l'air ou sur une de ses mains, une suite de points. 2°. Signe d'abstraction.

LIGNE DROITE. 1°. On trace une multitude

de points horizontalement, et de manière qu'ils forment une ligne qui ne soit pas courbe. 2°. Signe de nom, et d'adjectif.

LIGNE COURBE. 1°. On trace une multitude de points, de manière à s'écarter, à chaque point, de la direction de la ligne. 2°. On forme une partie d'un arc. 3°. Signe de nom, et d'adjectif.

LIGNE CURVILIGNE. 1°. Tracer une figure qui ait une ou plusieurs lignes courbes. 2°. Signe de nom, et d'adjectif.

LIGNE SPIRALE. 1°. Tracer une ligne courbe qui monte, en rond, autour d'un cône, en sorte que tous ses points s'approchent, de plus en plus, de son axe. 2°. On figure une corne de belier. 3°. Signe de nom, et d'adjectif.

LIGNE HORIZONTALE. Tracer une ligne qui puisse être parallèle à l'horizon.

LIGNE MIXTILIGNE. 1°. Tracer une figure où il y ait plusieurs sortes de lignes. 2°. Signe d'adjectif.

LIGNE OBLIQUE. 1°. Tracer une ligne droite qui penche beaucoup plus d'un côté que de l'autre. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

LIGNE PERPENDICULAIRE. 1°. Tracer une ligne du haut de la tête en bas, de manière à

ce qu'elle ne penche pas plus d'un côté que d'un autre.

Ligne parallèle. 1°. Tracer deux lignes devant soi, avec les deux index, de manière à ce qu'elles soient à une telle distance, l'une de l'autre, qu'elles ne puissent jamais se rencontrer, en aucun point, si elles conservent la même direction. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Ligne diagonale. 1°. Tracer un carré. 2°. Tracer une ligne, d'un angle à l'angle opposé, en la faisant passer par le centre. 3°. Signe d'adjectif.

Ligne circulaire. Tracer une ligne en rond, pareille à la circonférence d'un cercle, pour figurer le mouvement circulaire d'un corps quelconque.

Cercle. 1°. Tracer une figure plane, comprise sous une ligne courbe. 2°. Tracer un point au milieu, et tirer de ce point des rayons ou des lignes à la circonférence.

## *Des angles.*

Angle. 1°. Tracer deux lignes dont l'une, perpendiculaire, tombe sur l'autre qui soit

horisontale; leur rencontre en un point formant un angle servira de signe à ce mot.

ANGLE DROIT. 1°. Les signes du précédent. 2°. On fera remarquer que c'est la perpendicularité qui fait que l'angle est droit.

ANGLE AIGU. 1°. Tous les signes d'angle. 2°. Mais on fera tomber obliquement sur la ligne horisontale la ligne qui devra former l'angle aigu, et ce sera le plus pointu.

ANGLE OBTUS. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. On indiquera l'angle opposé à l'aigu.

TRIANGLE. 1°. On tracera trois lignes, dont celle qui servira de base aux deux autres sera horisontale, les deux autres tombant obliquement sur chaque bout de celle-ci, formant deux angles par cette rencontre, en formeront un au sommet, et ces trois angles formeront le triangle. 2°. Signe de nom; et signe d'adjectif, pour *Triangulaire*.

TRIANGLE ÉQUILATÉRAL. 1°. Les signes du précédent. 2°. Mais on trace les trois lignes, de manière que les trois angles qu'elles forment soient égaux.

TRIANGLE CURVILIGNE. 1°. Les signes du précédent. 2°. Mais les trois lignes qui forment le triangle sont courbes.

TRIANGLE ISOCÈLE. 1°. Tous les signes du

précédent; mais les deux côtés doivent être égaux.

TRIANGLE MIXTILIGNE. 1°. Les signes du précédent. 2°. Mais les lignes qui forment ce triangle sont de différentes espèces.

TRIANGLE RECTILIGNE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Mais les trois lignes qui le forment sont trois lignes droites.

TRIANGLE RECTANGLE. 1°. Les signes du précédent. 2°. Mais des trois angles dont il est formé, l'un est droit et les deux autres aigus.

TRIANGLE SCALÈNE. 1°. Les signes du précédent. 2°. Mais les trois côtés sont inégaux.

TRIANGLE OXIGONE. 1°. Les signes du précédent. 2°. Mais les trois angles sont aigus.

TRIANGLE OBLIQUANGLE. 1°. Les signes du précédent. 2°. Mais les trois angles sont obliques.

TRIANGLE AMBLYGONE. 1°. Les signes du précédent. 2°. Mais il a un angle obtus.

### *Superficies* ou *Surfaces*.

CIRCULAIRE. 1°. Tracer un plan horisontal. 2°. L'entourer d'une ligne circulaire. 3°. Signe d'adjectif.

CONVÈXE. 1°. Figurer un corps sphérique.

2°. En indiquer la surface relevée et extérieure. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

CONCAVE. 1°. Le premier signe du précédent. 2°. En indiquer la surface intérieure qui se trouve immédiatement au-dessous de la surface convèxe. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

ROND. 1°. Figurer un globe sphérique. 2°. En faire remarquer la surface. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

OVALE. 1°. Tracer en l'air une figure oblongue, curviligne, ou enfermée par une seule ligne courbe et dont les diamètres sont inégaux. 2°. On montre un œuf dont la figure donne l'idée juste de cette figure. 3°. On fait observer que cette figure est plus longue que large. 3°. Signe d'adjectif.

CARRÉ. 1°. Tracer quatre lignes qui forment, en se touchant, quatre angles droits et quatre côtés égaux. 2°. Signe d'adjectif.

LOSANGE. 1°. Tracer quatre lignes qui forment quatre angles dont deux sont aigus et opposés entre eux, qui sont dans la longueur de la figure, et les deux autres obtus, dans sa largeur. 2°. Signe d'adjectif.

PENTAGONE. 1°. Tracer une figure qui a

cinq angles et cinq côtés. 2°. Signe d'adjectif.

Rhomboïde. (*Voyez* au mot *Losange*).

Héxagone. 1°. Tracer une figure de six angles ou de six côtés. 2°. Signe d'adjectif.

Héptagone. 1°. Tracer une figure de sept angles et de sept côtés. 2°. Signe d'adjectif.

Octogone. 1°. Tracer une figure de huit angles et de huit côtés. 2°. Signe d'adjectif.

Décagone. 1°. Tracer une figure de dix angles et de dix côtés. 2°. Signe d'adjectif.

Duodécagone. 1°. Tracer une figure de douze angles et de douze côtés. 2°. Signes d'adjectif.

Polygone. 1°. Tracer une figure de plusieurs angles et de plusieurs côtés. 2°. Signe d'adjectif.

Trapèze. 1°. Tracer une figure de quatre angles, mais irrégulière, dont les côtés opposés ne sont pas formés de lignes parallèles. 2°. Signe d'adjectif.

Conique. 1°. Tracer, en l'air, avec les deux mains, une figure qui ait un cercle pour base, et qui se termine en pointe, par le haut. 2°. Et pour parler aux yeux, sans équivoque, figurer un pain de sucre. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Cylindrique. 1°. Tracer, en l'air, une fi-

gure terminée par trois surfaces, étendue en une longueur, également ronde et dont les extrémités soient des cercles égaux. 2°. On peut en donner l'idée en figurant le gros rouleau de bois, mobile sur deux points, que tirent un homme ou un cheval et qu'ils font passer par-dessus un champ labouré, pour casser les mottes, ou par-dessus les allées d'un jardin, pour les aplanir. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Prismatique. 1°. Figurer un corps solide et long dont les plans rectilignes, réguliers, opposés, sont égaux. 2°. Exprimer que ces corps sont ordinairement de verre, et qu'on voit, à travers, les sept couleurs de l'arc-en-ciel. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Sphérique. 1°. Figurer un corps parfaitement rond, compris sous une seule superficie. 2°. Indiquer un point au milieu qu'on appelle centre. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Cubique. 1°. Figurer un corps solide et regulier, composé de six faces, quarrées, égales, et dont tous les angles sont aussi égaux. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

*Qualités d'étendue, de mesure, de quantité, de poids, de prix.*

ABONDANT. 1°. Figurer une grande quantité de choses, soit fruits, soit d'autres objets, et pour en mieux faire connoître la valeur, l'employer dans une phrase comme celle-ci : *l'année est* ABONDANTE *en pommes, en prunes, en cerises*, etc. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

AMPLE. 1°. Figurer une étendue en longueur et en largeur, et plutôt en *largeur*. 2°. Montrer cette sorte d'ampleur dans son habit, en ajoutant, par signes, à sa largeur. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

BAS. 1°. Montrer le bas de son vêtement, ou même de son corps, enfin la terre sur laquelle on marche. 2°. Signe d'adjectif.

BREF. 1°. Figurer quelque chose que ce soit, de peu de durée, ou de peu d'étendue, un moment, un récit, un ouvrage, etc. ce mot est le synonime de *court*. 2°. Signe d'adjectif; ou d'abstraction, pour le nom.

CHER. 1°. Figurer un objet quelconque. 2°. Exprimer sa cherté, en comptant sa valeur, d'une main dans l'autre, et exprimant, par ges-

tes, que cette valeur coûte une somme extraordinaire. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Concis. 1°. Figurer un discours. 2°. Signe de long, avec négation. 3°. Signe de bref ou de court. 4°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Copieux. 1°. Signe d'abondant, et de riche. 2°. (*Voyez* ce second signe, au mot *riche*). 3°. Signe d'adjectif.

Court. 1°. Signe de long avec négation. 2°. Signe de bref. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Couteux. 1°. Figurer un objet, fait, à grands frais. Ce signe se fait en figurant l'action de faire et de travailler, et celle de demander un grand prix, un prix qui étonne. 2°. Signe d'adjectif.

Délié. 1°. Figurer un objet délicat (*voyez* ce mot, page 321), fin, menu, pointu. 2°. Signe d'adjectif.

Distant. 1°. Figurer deux objets qui n'occupent pas le même lieu : montrer que c'est cet éloignement qui fait que l'un est *distant* de l'autre. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Eloigné. 1°. Figurer deux objets, à une

grande distance, l'un de l'autre. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

EPAIS. 1°. Figurer un corps qui a de la solidité, qui est fort, qui résiste aux coups, et aux injures du temps. Il faut représenter, par gestes, la valeur de chacun de ces mots. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction.

ETENDU. 1°. Figurer la dimension d'une chose en longueur et en largeur, montrant qu'elle occupe un espace. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

ETROIT. 1°. Figurer un objet qui a peu d'étendue en sa largeur. 2°. Signe d'adjectif.

EXCESSIF. 1°. Figurer un objet qui excède la règle, la mesure, le cours ordinaire des choses de son espèce. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

GRAND. 1°. Comme c'est ici une qualité relative, on ne peut en donner l'idée que par comparaison. Il faut montrer deux objets de la même espèce, ou les figurer; que l'un soit petit, et que l'autre soit grand. 2°. Nier la petitesse de celui qui est grand et en affirmer la grandeur. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

GRAS. 1°. Figurer l'embonpoint, en représentant ses joues chargées de graisse. 2°. Représenter celles d'une personne grasse à celui avec

qui on s'entretient et qui la connoît. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Grêle. Figurer un objet menu, mince et délié. 2°. Signe d'adjectif.

Gros. 1°. Figurer un objet étendu en largeur et en épaisseur, et d'un plus grand volume que d'autres objets de la même espèce. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Haut. 1°. Figurer un objet qu'on considère, selon sa troisième dimension ou son élévation, par rapport au rez-de-chaussée, ou même à l'horison. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Immense. 1°. Figurer une mesure et des bornes, et les nier. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Innombrable. 1°. Compter sur ses doigts, plusieurs fois de suite. 2°. Faire un signe d'impatience, en exprimant qu'on auroit encore à compter, et que ce seroit sans fin. 3°. Signe d'adjectif.

Laconique. 1°. Figurer l'action d'exprimer ses pensées, d'une manière brève et courte. 2°. Signe d'adjectif.

Large. 1°. Tirer une ligne horisontale, du

côté gauche au côté droit. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Léger. 1°. Figurer un objet dont les parties ne sont ni solides, ni compactes, et qui ne pèse guère. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Lourd. 1°. Figurer un objet pesant, massif, difficile à mouvoir. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Menu. 1°. Figurer un objet qui a peu de largeur et de grosseur, à proportion de sa hauteur. 2°. Signe d'adjectif.

Mince. 1°. Figurer un objet délié, léger, qui est peu épais. 2°. Signe d'adjectif.

Nombreux. 1°. Signe de nombre, en montrant, l'un après l'autre et d'une manière rapide, tous les doigts de la main, comme si on comptoit, et cependant sans donner le temps de déterminer quelque nombre. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Pesant. 1°. Signe de léger, avec négation. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Petit. 1°. Signe de grand, avec négation. 2°. Baisser la main droite tendue vers la terre. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

PRÉCIEUX. 1°. Signe de prix (page 311). 2°. Signe d'adjectif.

PRÉCIS. 1°. Figurer un nombre fixe et déterminé; ou bien une époque. 2°. Signe d'adjectif.

PROCHAIN. 1°. Figurer un terme éloigné, en l'indiquant du geste, accompagner ce signe de celui de négation. 2. Signe de lieu, et signe de temps. Le signe de lieu se fait en traçant un cercle devant soi, ou même plusieurs cercles qui servent à déterminer autant de lieux. Le signe de temps se fait en jetant la main derrière soi, par-dessus l'épaule, pour le passé; devant soi pour le futur, et en indiquant l'espace où l'on est, pour le présent; ce sont-là les trois caractères du temps. 3°. Signe d'adjectif.

PROLIXE. 1°. Signe de long. 2°. Signe de trop, qui se fait en élevant la main droite à la hauteur de la tête, et puis en l'élevant au-dessus, et en accompagnant cette seconde élévation d'un mouvement d'impatience. 3°. On peut ajouter le signe d'ennui qui se fait en bâillant d'un air fatigué.

RARE. 1°. Figurer des objets de la même espèce qu'on indique en grande quantité, autour de soi, comme si on les voyoit. 2°. On fait un signe de négation. 3°. On regarde encore autour

de soi, en levant d'abord un doigt, puis deux, puis trois, puis quatre, pour montrer que les objets, dont on parle sont peu nombreux et rares. 4°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

RICHE. 1°. Figurer un homme qui a abondance de toutes choses. Cela s'exprime par le signe de tous les objets de commodité et de luxe, et par le signe d'*avoir*. Et comme l'or et l'argent monnoyés sont les signes de toutes les propriétés, il faut figurer l'action de compter beaucoup de pièces de monnoie, en ajoutant le signe de propriété. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

SPACIEUX. 1°. Figurer devant soi une grande étendue. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

SUCCINCT. 1°. Figurer un traité, un récit, un discours, compris en peu de lignes, ou en peu de signes. 2°. Ajouter le signe de court. 3°. Signe d'adjectif.

VASTE. 1°. Signe de spacieux. 2°. Ajouter le signe de grand pays. 3°. Signe d'adjectif.

VOISIN. 1°. Figurer deux maisons à mur mitoyen, et par conséquent fort près, l'une de l'autre. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Voluminéux. 1°. Figurer plusieurs volumes. 2°. Figurer que tous ces volumes traitent de la même matière. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

*Qualités de durée des êtres, des choses et du temps.*

Actuel. 1°. Signe de présent. Ce signe se fait, avec les deux mains étendues, la paume tournée vers la terre, indiquant, à plusieurs reprises, l'espace de terre, où l'on est et qu'on foule. 2°. Montrer que ce que l'on indique comme présent n'est pas fictif, que c'est réel, effectif, et qu'on le voit. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Ancien. 1°. Figurer un objet quelconque. 2°. Jeter la main droite, à deux reprises pardessus l'épaule, en signe de passé. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Annuel. 1°. Signe d'année, (*voyez* ce mot, page 291). 2°. Signe d'adjectif.

Antécédent. 1°. Signe de temps, (page 293). 2°. Signe de marcher, le premier, sur la route du temps.

Antérieur. 1°. Signe du précédent. (Ces

deux mots sont les plus synonimes qu'il y ait dans la langue latine et dans la langue française). 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Antique. Fort ancien, qui est fait il y a long-temps, à l'ancienne mode. Il est opposé à moderne. 1°. Figurer un objet ancien, comme au mot *ancien*. 2°. Ajouter aux signes de ce mot quelques mouvemens de plus, qui servent à exprimer une ancienneté bien plus grande. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Constant. 1°. Figurer un objet quelconque, chancelant et incertain. Ce signe se fait en penchant la tête alternativement, à droite et à gauche. On accompagne ce signe de celui des deux mains qui font le même mouvement. 2°. Signe d'une négation bien prononcée. 3°. Figurer ce même objet solidement posé, ferme, inébranlable. 4°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

Continuel. 1°. Signe de commencement d'action et d'interruption. 2°. Signe de négation. 3°. Reprendre l'action commencée qu'on venoit de figurer, et ajouter le signe de durée. Ce signe se fait en faisant marcher devant soi la main droite, d'une manière peu sensible; et

on termine ce signe, en montrant que la ligne se prolongeroit encore indéfiniment, si la main étoit assez longue pour la tracer. 4°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

DURABLE. 1°. Signe de solide, de fort, et formé de parties, toutes bien conformées et de la meilleure matière. 2°. Signe de durée. 3°. Signe de futur nécessaire. On trouve ce signe à la IIe PARTIE de cet ouvrage.

FIXE. 1°. Figurer un objet ferme, immobile et qui ne varie point. On fait le signe de ces trois mots. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

FUTUR. 1°. Signe de temps, (page 293). 2°. On avance la main devant soi, pour indiquer une époque qui n'est pas présente et qui est à venir. 3°. Signe d'adjectif.

IMMORTEL. 1°. Signe de mort. Ce signe se fait, en imitant, les angoisses des derniers momens, et la manière dont un malade, termine, en expirant, sa carrière. 2°. Signe de négation bien prononcée. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction.

INSTANTANÉE. 1°. Signe d'instant, (page 292). 2°. Signe d'adjectif.

JOURNALIER. 1°. Signe de jour, (p. 291). 2°. Signe d'adjectif.

LENT. 1°. Signe d'une personne peu prompte, peu active, qui a le mouvement pesant, qui n'avance guère, et qui fait peu de chemin. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

MODERNE. 1°. Signe d'antique. 2°. Signe de négation.

MOMENTANÉE. 1°. Signe de moment, (page 292). 2°. Signe d'adjectif.

NOCTURNE. 1°. Signe de nuit. Ce signe se fait en passant les deux mains devant les yeux, et les croisant. 2°. On ferme les yeux et on essaie de marcher, comme au milieu des ténèbres. 3°. Signe d'adjectif.

NOUVEAU. 1°. Placer sa main gauche horizontalement devant la poitrine et faire sortir, en quelque sorte la droite, comme de dessous terre; l'élever au-dessus de la gauche, et la faire paroître subitement, comme chose inconnue et nouvelle. 2°. Signe d'adjectif.

PASSAGER. 1°. Figurer un vaisseau, une barque, une voiture, et des personnes qu'on transporte d'un lieu à un autre, à la faveur de ces moyens. 2°. Figurer l'action de les y porter. 3°. Signe de promptitude et de rapidité. 4°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

PERMANENT. 1°. Signe de stabilité. 2°. Si-

gne d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

PERPÉTUEL. 1°. On fait en l'air plusieurs cercles, sans changer de ligne. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

POSTÉRIEUR. 1°. Placer les deux mains devant soi, les doigts tendus et leur pointe regardant la terre. 2°. Faire avancer l'une, et la faire suivre de l'autre. 3°. Faire fixer les yeux et l'attention sur cette seconde; car c'est elle, et c'est sa marche qui doit donner l'idée du mot *postérieur*.

PRÉMATURÉ. 1°. Signe de saison, (page 293). 2°. Signe d'*avant*. Ce signe se fait en dirigeant l'index devant soi. 3°. Signe d'*arriver*, qui se compose de *venir*. Ce signe se fait en avançant les deux mains et en les ramenant vers la poitrine, faisant rouler les deux index, l'un sur l'autre. Et pour le signe d'*arriver*, on élève rapidement la main droite au-dessus de la gauche, comme pour le signe de *nouveau*.

PRÉSENT. 1°. Montrer, des deux mains, la place qu'on occupe. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

PROMPT. 1°. Signe de temps. 2°. Signe de vîte, soudain et qui se passe vîte. 3°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

RÉCENT. 1°. Signe d'un événement arrivé

depuis peu. Ce signe se fait en figurant une action ou un fait quelconque, et en faisant le signe d'*arriver*, dont *venir* est le primitif, (voyez *venir*, page 400, au mot *Prématuré*).

SIMULTANÉE. 1°. Signe de temps. 2°. Signe de *même*. 3°. Signe d'action. 4°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

SOUDAIN. 1°. Signe de prompt, de subit, qui se fait en un moment. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

SUBIT. 1°. Signe de prompt, de soudain, et d'imprévu. Ce dernier signe se fait en figurant l'action de voir un objet qui paroît, tout à coup, et qu'on n'avoit pas vu auparavant. 2°. Signe d'adjectif.

SUIVANT. 1°. Avancer les deux mains, l'une à la suite de l'autre, et faire faire attention à la seconde plus particulièrement qu'à la première. 2°. Signe d'adjectif.

TARDIF. 1°. Figurer l'action de venir, et la faire avec une grande lenteur. 2°. Signe d'adjectif; et d'abstraction, pour le nom.

## CHAPITRE XII.

### *ACTIONS PHYSIQUES DE L'HOMME, EXPRIMÉES PAR DES VERBES.*

### A.

ABAISSER. 1°. Figurer l'action d'abaisser une chose placée trop haut. Ce signe se fait avec les deux mains qu'on avance devant soi et qu'on abaisse vers la terre. 2°. Signe du mode indéfini; d'adjectif actif pour (ABAISSANT); de l'adjectif passif pour *Abaissé;* de l'abstraction pour *Abaissement.*

ABANDONNER. 1°. On figure une action quelconque : et après l'avoir commencée, on cesse de la faire; ou on soigne une personne ou une chose, et on cesse d'en prendre soin. 2°. Signe du mode indéfini; d'adjectif actif pour *Abandonnant;* d'adjectif passif pour *Abandonné;* et d'abstraction pour *Abandonnement.*

*Na*. Nous ne tiendrons plus compte des signes des participes, parce qu'ils doivent se faire, pour tous les participes des verbes, comme pour *Abaissant* et *Abaissé.* On observera également

que les signes des noms verbaux, tels qu'*Abaissement*, *Abandonnement*, *Abondance*, etc., sont les mêmes que les signes des verbes dont ces noms sont les dérivés; on ajoute seulement pour le nom, le signe grammatical d'abstraction. On ne trouvera donc plus ici que les signes de chaque verbe.

ABATTRE. 1°. Figurer l'action de renverser et de faire tomber par terre un objet quelconque. 2°. Signe du mode indéfini, etc. On fera, pour les deux participes de ce verbe et pour le nom substantif abstrait, comme il est dit dans les deux précédens.

ABONDER. 1°. Figurer un verger. 2°. Représenter les arbres qui y sont ne portant, une année, que quelques fruits. 3°. Signe de négation. 4°. Représenter ces mêmes arbres couverts de fruits. 5°. Signe du mode indéfini.

ABORDER. 1°. Figurer la mer, ou quelque fleuve ou rivière, navigables. 2°. Représenter un vaisseau, ou une barque qu'on mène à bord. 3°. Signe du mode indéfini.

Ce verbe s'emploie encore pour énoncer l'action d'une personne qui s'approche d'une autre à qui elle a affaire. On représente par des signes naturels cette rencontre-là.

ABOUCHER. (S') 1°. Les signes du précé-

dent. 2°. Signe de parler, bouche à bouche, à la personne qu'on aborde. 3°. Signe du mode indéfini.

Aboutir. 1°. Figurer un établissement public, une place, une rue, un chemin, une rivière, un pont. 2°. Figurer une rue qui mène à cet établissement, à cette place, à cette autre rue, à ce chemin, à cette rivière, à ce pont, etc. 3°. Faire le signer d'y arriver, d'y toucher. 4°. Signe du mode indéfini.

Abréger. 1°. Signe de longueur. On étend le bras. 2°. Signe négatif. 3°. On étend les mains de manière à former une sorte de croix, et on les rapproche. Ce rapprochement est le signe d'abréger. 4°. Signe du mode indéfini.

Abreuver. 1°. Figurer l'action de mener boire des animaux, tels que des chevaux et des bœufs. 2°. Signe du mode indéfini.

Abriter. 1°. Figurer un soleil ardent, ou une pluie abondante. 2°. Figurer l'action de former un abri qui garantisse de l'un ou de l'autre. 3°. Signe du mode indéfini.

Absenter. (S') 1°. Figurer plusieurs personnes qui arrivent ensemble et une autre qu'on attendoit et qui ne vient pas. 2°. Signe du mode indéfini.

Absorber. 1°. Figurer un petit vase plein

d'eau. 2°. Figurer l'action d'y jeter une éponge. 3°. Représenter l'action de l'éponge qui s'imbibe d'eau et qui la fait disparoître. On peut encore employer d'autres absorbans plus connus. 4°. Signe du mode indéfini.

ABSTENIR. (S') 1°. Figurer plusieurs actions, comme lire; aller en un lieu quelconque; manger de tels mets, ou de tels fruits; boire du vin, des liqueurs; prendre du café, etc. 2°. Figurer qu'on ne fait aucune de ces actions; par exemple: au lieu de manger gras, manger maigre; au lieu de boire du vin, boire de l'eau; ne point prendre de café; ne boire d'aucune liqueur. Telle est la signification du verbe *s'abstenir*. 3°. Signe du mode indéfini.

ABYMER. 1°. Figurer un précipice, un abyme. 2°. Figurer l'action d'y pousser quelqu'être, ou quelqu'objet. 3°. Signe du mode indéfini.

ACCABLER. 1°. Mettre sur les épaules un énorme poids, ou du moins figurer cette action et ce poids. 2°. Plier le corps et les genoux, comme si réellement on étoit accablé. 3°. Signe du mode indéfini.

ACCÉLÉRER. 1°. Signe de prolongement avec négation. 2°. Signe de promptitude et de vivacité. 3°. Signe du mode indéfini.

ACCENTUER. 1°. Figurer des lettres et des

mots et l'action de les accentuer. 2°. Signe du mode indéfini.

ACCEPTER. 1°. Signe de recevoir. 2°. Faire un signe de tête et d'approbation. 3°. Signe du mode indéfini.

ACCOLER. 1°. Figurer l'action de se jeter au cou de quelqu'un. 2°. Signe du mode indéfini.

ACCOMPAGNER. 1°. Figurer une personne à laquelle on se joint, pour faire, avec elle, une partie de promenade, une visite. 2°. Figurer sa gauche, ou sa droite, et s'y placer. 3°. Signe du mode indéfini.

ACCOMMODER. 1°. Figurer l'action du perruquier qui arrange des cheveux, ou celle du cuisinier qui apprête des mets. 2°. Signe du mode indéfini.

ACCORDER. 1°. Figurer l'action de donner une chose demandée et de consentir à une proposition. 2°. Signe du mode indéfini.

ACCOSTER. 1°. Les signes d'*Aborder*, dans la seconde signification; ajouter, pour distinguer celui-ci de l'autre, qu'on se rapproche davantage de la personne qu'on accoste que de celle qu'on aborde, et qu'on est avec elle dans une plus grande familiarité. 2°. Signe du mode indéfini.

ACCOUCHER. 1°. Figurer une femme grosse. 2°. Représenter l'action de mettre un enfant au

monde, accompagnant cette action de l'expression des plus vives douleurs. 3°. Signe du mode indéfini.

ACCOUDER. (S'). 1°. Représenter une table, un secrétaire, un chambranle de cheminée ou de croisée. 2°. Figurer l'action de s'appuyer, du coude, sur cette bordure. 3°. Signe du mode indéfini.

ACCOUPLER. 1°. Figurer plusieurs êtres vivans, et de la même espèce. 2°. Figurer l'action d'en associer deux, de les attacher, de les joindre ensemble. 3°. Signe du mode indéfini.

Ce verbe se dit aussi des animaux qu'on réunit par couples, pour perpétuer l'espèce. On ajoute le signe de cette destination, quand on veut donner à ce verbe cette signification.

ACCOURCIR. 1°. Figurer un objet quelconque. 2°. Faire le signe de longueur avec un geste ou un mouvement de la physionomie qui exprime l'excès et qui le nie. 3°. Signe de rogner, de retrancher quelque partie de l'objet. 3°. Signe du mode indéfini.

ACCROCHER. 1°. Figurer un crochet, ou une agrafe. 1°. Figurer l'action d'y attacher un objet quelconque. 3°. Signe du mode indéfini.

ACCROÎTRE. 1°. Figurer un objet quelconque. 2°. Figurer l'action d'en augmenter la grandeur

et de rendre cet objet plus étendu. 3°. Signe du mode indéfini.

ACCROITRE. (S') 1°. Signes du précédent. 2°. Ajouter le signe d'une force intérieure qui pousse au-dehors. On figure un objet qui sort de la main gauche, où il étoit renfermé, et qui semble s'augmenter, à mesure et par degrés. 3°. Signe du mode indéfini.

ACCROUPIR. (S') 1°. Figurer l'action de s'asseoir sur ses talons. 2°. Signe du mode indéfini.

ACCUMULER. 1°. Figurer l'action de poser des objets, des pièces de monnoie, les uns sur les autres. 2°. Signe du mode indéfini.

ACHEMINER. (S') 1°. Figurer une route, un chemin. 2°. Figurer l'action d'y entrer et de la parcourir, par le signe d'*aller*. 3°. Signe du mode indéfini.

ACHETER. 1°. (Voyez *Achat*, page 294). 2°. Signe du mode indéfini.

ACHEVER. 1°. Figurer une action qu'on commence, qu'on continue et qu'on finit. Ce signe est celui de faire, (*voyez* ce mot). 2°. On termine cette action en tirant une ligne droite, au bout de la main gauche, comme qui frapperoit sur un objet qui seroit placé au-dessous. 3°. Signe du mode indéfini.

ADDITIONNER. 1°. Figurer l'opération pre-

mière de l'arithmétique, par laquelle on trouve la somme totale que forment plusieurs nombres ajoutés ensemble, et écrits, les uns sous les autres. On écrit, en l'air ou sur le revers de la main gauche, trois ou quatre séries de nombres; on les ajoute, les uns aux autres, on écrit le produit ou total. 2°. Signe du mode indéfini.

Adjoindre. (s') 1°. Se représenter soi-même comme ne pouvant, seul, faire un travail quelconque. 2°. Figurer l'action d'appeler quelqu'un et de se l'associer, soit pour le conseil, soit pour l'exécution. 3°. Signe du mode indéfini.

Adosser. 1°. Figurer une maison, ou tout autre édifice. 2°. Figurer l'action d'en bâtir une autre contre celle-là. Et pour bien faire entendre la valeur de ce mot, s'adosser soi-même contre la personne avec laquelle on s'entretient, en faisant remarquer que c'est mettre dos contre dos, ou dos à dos : ce qui fait *Adosser*. 3°. Signe du mode indéfini.

Adoucir. 1°. Figurer un fruit quelconque, aigre et désagréable au goût. 2°. Figurer l'action de répandre du sucre sur ce fruit. 3°. On imite l'action de le manger, quand il est encore aigre, et lorsqu'il est adouci. 4°. Signe du mode indéfini.

Adresser. 1°. Figurer l'action de faire un

paquet, ou une lettre, plier et cacheter l'un et l'autre. 2°. Ecrire au-dessus l'adresse de la personne à qui on veut les envoyer. 3°. Signe du mode indéfini.

Aérer. 1°. Figurer une salle ou toute autre pièce dont les croisées soient bien fermées. 2°. Imiter l'action de les ouvrir, et d'y faire entrer l'air. 3°. Figurer l'action de le respirer avec un signe de plaisir et de bien-être. 4°. Signe du mode indéfini.

Affadir. 1°. Figurer un mets quelconque qu'on a salé outre mesure. Ce signe se fait en feignant de goûter ce mets et d'exprimer, par le jeu de la physionomie, le déplaisir que fait éprouver l'excès de sel. 2°. Figurer l'action de diminuer, avec de l'eau, ou de toute autre manière, cet excès de sel. 3°. Signe du mode indéfini.

Affamer. 1°. Figurer l'action de donner abondamment à quelques personnes, ou même à une seule, tout ce qui est nécessaire à sa nourriture. 2°. Faire un signe de négation. 3°. Diminuer beaucoup ce qu'on avoit donné avec abondance. 4°. Signe de faim, (voyez *Affamé*, page 314). 5°. Signe du mode indéfini.

Affermir. 1°. Figurer un objet mou, un objet peu solide et qui chancelle. 2°. Figurer l'action

de lui donner la consistance qui lui manque et de le rendre inébranlable. 3°. Signe du mode indéfini.

AFFICHER. 1°. Figurer un placard, une annonce. 2°. Figurer l'action de coler ce placard, cette annonce, dans quelque lieu public. 3°. Signe du mode indéfini.

AFFILER. 1°. Figurer un couteau, et faire comme si on vouloit couper quelque chose. 2°. Faire le signe de ne pouvoir couper. 3°. Figurer l'action d'aiguiser ce couteau, et pour cela représenter par gestes, la meule et le mouvement que lui donne l'émouleur. 4°. Signe du mode indéfini.

AFFOIBLIR. 1°. Figurer un objet épais et fort. 2°. Imiter l'action de lui ôter de sa force, par le moyen d'un instrument tranchant. 3°. Signe du mode indéfini.

AGIR. 1°. Se représenter soi-même dans un état de repos parfait. 2°. Sortir de cette inaction et faire, avec les deux mains, comme si on mêloit plusieurs choses ensemble. 3°. Faire ces mouvemens, sans y donner de l'attention, ce qui distingue l'action d'agir de celle de faire. 4°. Signe du mode indéfini.

AGITER. 1°. Figurer un bassin plein d'eau devant soi. 2°. Figurer l'action de remuer cette

eau, en tout sens. 3°. Signe du vent qui en agite les flots. 4°. Signe du mode indéfini.

Agrandir. 1°. Figurer un objet devant soi. 2°. Figurer l'action d'ajouter à ses dimensions, en le rendant plus long ou plus large. 3°. Signe du mode indéfini.

Aiguillonner. 1°. Représenter deux bœufs attelés à un char, et allant, d'un pas lent et tardif. 2°. Figurer l'action de les piquer, d'un aiguillon dont est armée une longue baguette. 3°. Signe du mode indéfini.

Aiguiser. (Voyez *Affiler*).

Aligner. 1°. Figurer plusieurs objets, comme des maisons, des rues, des arbres, des quilles, etc. 2°. Figurer l'action de les arranger, en droite ligne. 3°. Signe du mode indéfini.

Aliter. (S') 1°. Figurer un lit. 2°. Figurer l'action de le découvrir et de s'y mettre. 3°. Signe du mode indéfini.

Allaiter. 1°. Figurer un nourrisson. 2°. Figurer l'action d'une mère qui lui donne son sein. 3°. Signe du mode indéfini.

Alléger. 1°. Figurer un fardeau fort lourd. 2°. Figurer l'action de diminuer la quantité d'objets qui le rendent tel. 3°. Signe du mode indéfini.

Aller. 1°. Figurer l'action de marcher. 2°.

Indiquer un but devant soi, et diriger ses pas vers ce but. 3°. Signe du mode indéfini.

Allier. 1°. Figurer différens métaux. 2°. Les mêler. Ce terme se dit encore d'autres objets qu'on joint ensemble; de deux familles qui s'unissent par un mariage. Il se dit encore des Etats et des souverains qui s'unissent d'intérêt, contre un ennemi commun. Ces signes se font en figurant les objets que l'on mêle, le mariage qui unit les familles, et les souverains qui forment un pacte et une confédération. 3°. Signe du mode indéfini.

Allumer. 1°. Figurer une pierre à fusil, un briquet et une matière inflammable, et l'action de frapper la pierre, de faire jaillir l'étincelle et d'allumer la bougie. On peut encore figurer l'action d'allumer du feu dans la cheminée. 3°. Signe du mode indéfini.

Alonger. 1°. Figurer l'action d'ajouter à la longueur d'un objet, qu'on est supposé avoir dans les mains et qui étoit trop court. 2°. Signe du mode indéfini.

Alourdir. 1°. Figurer une personne que l'âge ou la maladie rend lourde. 2°. Figurer cet état, en paroissant soi-même s'alourdir. 3°. Signe du mode indéfini.

Altérer. (Être altéré) 1°. Se mettre dans

la situation d'une personne altérée; en faire tous les signes, qui consistent à montrer une langue et des lèvres sèches, et à marquer le besoin et le désir de boire. 2°. Signe du mode indéfini.

AMAIGRIR. 1°. Se représenter gras, soi-même, en figurant cet état par les signes de graisse, qui se font en représentant de grosses joues, de grosses mains, etc. On accompagne tous ces signes d'un signe de négation. 2°. On fait des signes tout contraires à ceux-là. 3°. Signe du mode indéfini.

AMÉLIORER. 1°. Figurer un objet médiocrement bon. 2°. Figurer l'action d'ajouter à sa bonté, soit en y mêlant quelque chose qui lui est étranger, soit en le perfectionnant, par un plus grand soin, et une attention d'exécution plus grande. On figure un mets que l'assaisonnement rend meilleur. 3°. Ajouter le signe du mode indéfini.

AMENER. 1°. Figurer un enfant dont l'éducation est à faire, et qu'on se dispose à confier à un maître de pension. 2°. On le prend par la main, et on le conduit chez ce maître. 3°. Signe du mode indéfini.

AMOINDRIR. 1°. Figurer un objet quelconque. 2°. Figurer l'action d'en diminuer la quantité

tité ou la bonté. On peut figurer un bien de campagne, et la diminution des revenus. 3°. Signe du mode indéfini.

AMOLLIR. 1°. Figurer un objet dur et sec, tel que de la cire. 2°. Figurer l'action de l'approcher du feu. 3°. Signe du mode indéfini.

AMPUTER. 1°. Indiquer un membre du corps, tel qu'un bras, une jambe, une cuisse. 2°. Figurer ce membre gangrené, ou tellement malade que la conservation de la vie dépende de son amputation. 3°. Figurer l'action de couper ce membre. 4°. Signe du mode indéfini.

AMUSER. (S') 1°. Signe de tristesse et d'ennui. On tâche de se mettre en cet état ou de s'y supposer; on en prend l'air et la contenance. 2°. On fait un signe d'une négation bien prononcée. 3°. On se suppose dans un état tout opposé, et on figure quelques amusemens des jeunes gens et des enfans. 4°. Signe du mode indéfini.

ANÉANTIR. 1°. Figurer un objet facile à détruire et à réduire à rien, comme le papier que l'on brûle et d'autres objets de cette nature. 2°. On figure l'action de brûler ces objets; c'est les anéantir. 3°. Signe du mode indéfini.

ANNONCER. 1°. Figurer un fait important, tel qu'une victoire, une loi nouvelle, ou quelque ordre de police. 2°. Figurer l'action de publier ces

événemens, ces ordres, ou par des affiches, ou par des proclamations. 3°. Signe du mode indéfini.

ANNULLER. 1°. Figurer un acte passé par un officier public, pour vendre, échanger, ou donner une propriété quelconque. 2°. On en efface la date, ou la signature, et on le rend nul. 3°. Signe du mode indéfini.

APLANIR. 1°. On figure un terrain inégal. 2°. On figure l'action de le rendre égal. 3°. Signe du mode indéfini.

APPAISER. 1°. Figurer un homme en colère. 2°. En figurer un autre qui, par des signes pleins de douceur, le calme et l'adoucit. 3°. Signe du mode indéfini.

APPAROÎTRE. 1°. Figurer un homme, qui, tout à coup et sans être attendu, se montre, paroît et se rend visible. 2°. Signe du mode indéfini.

APPELER. 1°. Figurer une personne, à quelques pas de celle qui veut faire le signe de ce mot. 2°. Faire à cette personne un signe d'appel qui est tout naturel. 3°. Signe du mode indéfini.

APPESANTIR. 1°. Un objet est léger, on le rend plus lourd et plus pesant, en y joignant ou quelque partie de la matière dont il est fait, ou un autre objet, de quelque nature qu'il soit. 2°. Signe du mode indéfini.

Applatir. 1°. Figurer un terrain raboteux. 2°. Figurer l'action de le comprimer, de le presser, pour le rendre tel qu'il doit être. 3°. Signe du mode indéfini.

Appliquer. 1°. Figurer un objet quelconque. 2°. Figurer l'action d'attacher à cet objet, de poser contre cet objet quelque chose que ce soit. 3°. Signe du mode indéfini.

Apporter. 1°. Figurer un objet éloigné, et une personne à qui on commande d'aller le chercher et qui l'apporte où est la personne qui emploie ce mot. 2°. Signe du mode indéfini.

Apposer. 1°. Figurer la mort de quelqu'un. 2°. Figurer l'appel des gens de justice qui viennent fermer et sceller les portes et fenêtres de l'appartement, où sont renfermés les effets du décédé. 3°. Signe du mode indéfini.

Apprêter. 1°. Figurer une cuisine et tous les mets nécessaires à un repas. 2°. Représenter, par signes, le cuisinier qui les fait cuire. 3°. Signe du mode indéfini.

Apprivoiser. 1°. Figurer des animaux sauvages. 2°. Figurer l'action de leur donner à manger. 3°. Représenter ces mêmes animaux devenant moins sauvages et plus doux. 4°. Signe du mode indéfini.

Approcher. 1°. Indiquer devant soi un but

quelconque, une croisée, une cheminée, un meuble. 2°. Faire quelques pas vers ce but. 3°. Signe du mode indéfini.

Approuver. 1°. Figurer une personne qui demande à une autre si elle a bien ou mal fait, en faisant une action quelconque qu'il faut déterminer. Cette action peut être ou une lettre, ou une visite. 2°. Figurer celle qui est consultée faisant un signe de tête qui exprime l'approbation. 3°. Signe du mode indéfini.

Appuyer. 1°. Figurer un objet qui ne peut être posé et se soutenir qu'à la faveur d'un autre. 2°. Figurer l'action de poser cet autre objet contre celui-là. 3°. Signe du mode indéfini.

Arborer. 1°. Figurer un étendard, une croix. 2°. Figurer l'action de les élever et de les faire paroître. 3°. Signe du mode indéfini.

Armer. 1°. Figurer une personne, un soldat sans armes. 2°. Figurer l'action de lui donner des armes, un sabre, un fusil, une baïonnette, une épée, des pistolets. 3°. Signe du mode indéfini.

Arpenter. 1°. Figurer un terrain. 2°. Figurer une mesure propre à en faire connoître la contenance. 3°. Figurer l'action d'employer cette mesure et de mesurer. 4°. Signe du mode indéfini.

Arracher. 1°. Figurer des clous enfoncés

dans des cloisons, ou des murs; ou des herbes mauvaises qui, dans un champ, ou dans un jardin, étouffent les bonnes. 2°. Figurer l'action d'ôter les clous et les herbes avec force, et de les enlever. 3°. Signe du mode indéfini.

ARRANGER. 1°. Figurer une pièce d'appartement où aucun meuble n'est à sa place. 2°. Figurer l'action de les y mettre. 3°. Signe du mode indéfini.

ARRÊTER. 1°. Figurer une personne quelconque, qui quitte le lieu où se trouve celui qui fait le signe de ce mot. 2°. Figurer l'action de courir après lui et de l'empêcher d'aller plus avant. 3°. Signe du mode indéfini.

ARRIVER. 1°. Figurer l'action de venir, en avançant d'abord les deux mains devant soi, comme pour les faire partir d'un but déterminé. 2°. Leur faire décrire en tournant, l'une sur l'autre, une ligne droite. 3°. Et quand les deux mains ont tracé la ligne, lever la droite au dessus de la gauche, pour signifier l'action de *paroître*. 4°. (*Voyez* le mot *Nouveau*, page 299). 5°. Signe du mode indéfini.

ARRONDIR. 1°. Figurer un objet carré, ou de toute autre forme. 2°. Figurer l'action de le rendre rond. 3°. Signe du mode indéfini.

ARROSER. 1°. Figurer un jardin, et dans ce

jardin des plantes potagères et des fleurs. 2°. Figurer un arrosoir et l'action de le remplir d'eau. 3°. Figurer l'action de l'employer à répandre de l'eau sur les plantes et sur les fleurs. 4°. Signe du mode indéfini.

ARTICULER. 1°. Figurer une personne qui prononce distinctement, et de manière à se faire parfaitement bien entendre, la valeur des mots qu'on écrit et celle des syllabes qui les composent. 2°. Signe du mode indéfini.

ASPIRER. 1°. On attire l'air dans sa bouche. 2°. Signe du mode indéfini.

ASSAILLIR. 1°. Figurer deux personnes dont l'une se jette sur l'autre, en l'attaquant avec vigueur. 2°. Signe du mode indéfini.

ASSAISONNER. 1°. Figurer des mets de plusieurs sortes, qu'on feint de mettre dans sa bouche et de goûter. 2°. Figurer l'air de physionomie de celui qui les goûte et qui les trouve fades. 3°. Figurer l'action d'y répandre du sel, du poivre et d'autres épiceries, pour les rendre meilleurs. 4°. Figurer encore l'action de les goûter, en accompagnant cette action du signe qui annonce qu'on les trouve bons. 5°. Signe du mode indéfini.

ASSASSINER. 1°. Figurer un homme sortant la nuit et courant seul les rues d'une grande

ville, ou voyageant. 2°. Figurer un ou plusieurs hommes qui l'attaquent, sans qu'il ait pu le prévoir, et qui travaillent à lui ôter la vie. 3°. Signe du mode indéfini.

ASSIMILER. 1°. Figurer deux objets qui ont quelques rapports de différence et de ressemblance. 2°. Figurer l'action de les comparer et de travailler à diminuer la différence et à augmenter les traits de ressemblance, soit en ôtant ce que l'un a de trop, soit en ajoutant ce qui manque à l'autre. 3°. Signe du mode indéfini.

ASSISTER. 1°. Figurer une action publique, un exercice solemnel. 2°. Figurer une personne qui arrive et qui témoigne, par gestes, qu'elle désire y assister. 3°. La représenter y assistant. 4°. Signe du mode indéfini.

ASSOCIER. (S') 1°. Figurer un projet, une entreprise quelconque. Cela se figure par l'effet d'une pantomime figurative qui peint et les personnes et les projets. 2°. Figurer l'action de communiquer à quelqu'un ces projets, et l'action de lui proposer d'y prendre part. 3°. Prendre cette personne par le bras, en signe de liaison et de fraternité. 4°. Signe du mode indéfini.

ASSOMMER. 1°. Figurer un bœuf qu'on mène à la boucherie. 2°. Figurer tout ce que fait le boucher, au moment où il va le tuer. 3°. Feindre

d'attacher ce bœuf, et de le frapper sur la tête d'un grand coup de massue ou de maillet. 4°. Signe du mode indéfini.

Assoupir. (s') 1°. Figurer le commencement du sommeil, en fermant les yeux à demi. 2°. Signe du mode indéfini.

Assurer. 1°. Figurer le récit d'un événement extraordinaire. 2°. Figurer des personnes qui doutent de la vérité du fait. 3°. Figurer l'action d'assurer ce fait-là. Ce signe se fait en faisant celui de *voir*. Et celui-ci se fait en fermant d'abord les yeux, puis les ouvrant et les portant devant soi sur un objet déterminé, en figurant l'affirmation. 4°. Signe du mode indéfini.

Attacher. 1°. Figurer deux objets, et un lien quelconque. 2°. Figurer l'action d'employer le lien à les attacher et à les unir, pour n'en faire plus qu'un. 3°. Signe du mode indéfini.

Attaquer. 1°. Figurer deux personnes, ou même un plus grand nombre. 2°. Figurer une ou plusieurs de ces personnes qui en attaquent une autre ou même plusieurs. Ce signe se fait comme celui de frapper et de battre, ou même celui de tirer des coups de fusil, ou d'employer le sabre ou la baïonnette. 3°. Signe du mode indéfini.

Atteindre. 1°. Figurer deux personnes, dont l'une court devant l'autre, et que celle-ci pour-

suit. 2°. Figurer celle-ci atteignant celle-là, en arrivant au lieu où elle est.

ATTELER. 1°. Figurer une voiture, ou une machine quelconque roulant sur des roues et des chevaux ou des bœufs. 2°. Figurer l'action de les attacher à cette voiture ou à cette machine. 3°. Signe du mode indéfini.

ATTENDRE. 1°. Figurer deux personnes, dont l'une reste dans un lieu et dans une situation, et dont l'autre est encore absente. 2°. Signe de moment, d'heure et de jour, en figurant que la même personne reste au même lieu. 3°. Figurer la personne absente, revenue. 4°. Signe du mode indéfini.

ATTIRER. 1°. Figurer des épingles sur une table, ou toute autre chose propre à recevoir l'impression de l'aimant. 2°. Figurer l'action d'approcher l'aimant de ces épingles. On peut encore figurer l'action d'attirer quelque chose à soi. 3°. Signe du mode indéfini.

ATTISER. 1°. Figurer une cheminée et un foyer où le feu est allumé. 2°. Figurer des buches à demi brûlées et le feu qui va s'éteindre, faute de rapprocher les tisons. 3°. Action de les rapprocher. 4°. Signe du mode indéfini.

ATTRAPER. 1°. Figurer l'action de courir après quelqu'un. 2°. Action de le saisir ou seu-

lement de le joindre. 3°. Signe du mode indéfini.

Attrister. 1°. Figurer deux personnes, dont l'une annonce à l'autre une nouvelle fâcheuse, comme la mort de quelqu'un qui lui étoit cher et nécessaire. 2°. Représenter cette personne triste et affligée, et se donnant soi-même cet air de chagrin et de douleur. 3°. Signe du mode indéfini.

Attrouper. 1°. Figurer plusieurs personnes qu'on est supposé voir devant soi et qui ne sont pas réunies. Ce signe se fait en les indiquant, l'une dans un lieu, l'autre dans un autre, sur une grande surface. 2°. Figurer l'action de les appeler en un même lieu et de les réunir. 3°. Signe du mode indéfini.

Avaler. 1°. Imiter l'action de manger et de faire descendre ce qu'on vient de manger, ou ce qu'on vient de boire, dans l'estomac. 2°. Signe du mode indéfini.

Avancer. 1°. Figurer deux objets devant soi, éloignés, l'un de l'autre. 2°. Figurer l'action d'en approcher un de l'autre, en le faisant marcher, ou en le poussant vers celui-là. 3°. Signe du mode indéfini.

Avertir. 1°. On figure une personne devant soi, placée de manière à ne pouvoir pas voir

les signes de celle qui est derrière. 2°. La tirer par le pan de son habit, ou lui toucher le bras, ou seulement la manche. 3°. Signe du mode indéfini.

AUGMENTER. 1°. Figurer deux choses. 2°. Figurer l'action de joindre l'une à l'autre, pour rendre l'une plus grande. 3°. Signe du mode indéfini.

AVOIR. 1°. Signe de plusieurs objets qu'on a sur soi, tels que le vêtement, la chaussure, le chapeau, des gants, un mouchoir, des boucles, des souliers, des bas, etc. 2°. Faire avec les deux mains le signe d'appartenance en embrassant, en quelque sorte, tous ces objets, comme pour les attacher à sa personne, et les serrer contre son cœur. 3°. Signe du mode indéfini.

AVOUER. 1°. Figurer deux personnes, dont l'une accuse l'autre. 2°. Elle lui reproche un manquement, une faute, en lui demandant, par gestes, si elle a pris un livre qui étoit sous sa main. L'accusé fait le signe d'affirmation, qui se fait partout, de la tête. 3°. Signe du mode indéfini.

## B.

BABILLER. 1°. Faire beaucoup de signes qui répondent à des mots et ceux-ci à des phrases,

et cela pour dire des choses vaines et parfaitement inutiles. 2°. Imiter les parlans et remuer les lèvres, comme eux. 3°. Signe du mode indéfini.

BADINER. 1°. Jouer, à la manière des enfans, avec des joujoux qu'on figure. 2°. Signe du mode indéfini.

BAIGNER. (SE) 1°. Figurer une baignoire, ou même une rivière. 2°. Figurer l'action de s'y plonger et d'y passer une heure ou environ. 3°. Signe du mode indéfini.

BAILLER. 1°. Imiter l'action de bâiller qui se fait en ouvrant la bouche, en signe d'ennui. 2°. Signe du mode indéfini.

BAISER. 1°. Imiter, en baisant sa propre main, l'action de celui qui en baise un autre, sur les joues. 2°. Signe du mode indéfini.

BAISSER. 1°. Figurer l'action de baisser la tête, ou la main. On figure un objet élevé, on le descend et on le met plus bas qu'il n'étoit.

BALAYER. 1°. On figure un balai tel qu'on en voit dans les maisons. 2°. On figure l'action de l'employer à ôter les ordures et la poussière d'une chambre ou d'une salle. 3°. Signe du mode indéfini.

BALANCER. 1°. On figure une longue planche qu'on suppose mise en équilibre, sur un pivot.

2°. On suppose deux personnes placées sur les deux bouts de la planche. 3°. On les figure se haussant et se baissant alternativement. 4°. Signe du mode indéfini.

BALBUTIER. 1°. Figurer une personne articulant avec peine et difficulté. 2°. Signe du mode indéfini.

BANDER. 1°. Figurer une saignée, ou une plaie. 2°. Figurer une bande dont on lie le bras ou le membre malade. 3°. Signe du mode indéfini.

BANNIR. 1°. Figurer une personne qui a commis quelque crime contre l'État. 2°. Figurer des juges qui l'examinent, qui la condamnent à sortir du pays et qui lui défendent d'y rentrer. 3°. Signe du mode indéfini.

BAPTISER. 1°. Figurer un enfant qui vient de naître et apporté par une Bonne sur les fonts sacrés. 2°. Figurer un prêtre revêtu des habits de ses fonctions, versant de l'eau sur la tête de l'enfant, en forme de croix. 3°. Signe du mode indéfini.

BARBOTTER. 1°. Figurer un vivier, un bassin, et des canards qui se jouent dans son eau bourbeuse. 2°. Signe du mode indéfini.

BARBOUILLER. 1°. Figurer l'action de peindre

grossièrement un appartement, de l'enduire d'une couleur. 2°. Signe du mode indéfini.

Barder. 1°. Figurer un chapon ou toute autre volaille. 2°. Figurer une grande tranche de lard dont on l'enveloppe. 3°. Signe du mode indéfini.

Barioler. 1°. Figurer des couleurs différentes, et en enduire des meubles, des lambris, etc. 2°. Signe du mode indéfini.

Barrer. 1°. Figurer une issue, un chemin. 2°. Figurer des barres dont on les ferme. 3°. Signe du mode indéfini.

Barricader. 1°. Figurer des avenues, des passages. 2°. Figurer l'action de les fermer sans porte, et seulement avec des barres. 3°. Signe du mode indéfini.

Bassiner. 1°. Figurer un lit. 2°. Signe de froid extrême. 3°. Figurer un ustensile dans lequel on met de la braise, propre à le rechauffer. 4°. Figurer l'action de passer et de repasser lentement dans le lit cet ustensile. 5°. Signe du mode indéfini.

Batonner. 1°. Représenter deux personnes en querelle. 2°. Figurer un bâton, et l'une d'elles qui s'en sert pour en frapper l'autre. 3°. Signe du mode indéfini.

Battre. 1°. Figurer l'action de battre un

habit, de frapper les mains, l'une contre l'autre, de battre des œufs, le beurre, des brochures, des siéges, des tapisseries, des pieux, une pierre à feu, le bled, etc. Représenter chacun de ces objets, et figurer l'action de les battre. 2°. Signe du mode indéfini.

BAVER. 1°. Figurer un enfant jetant de la salive, en quantité. 2°. Signe du mode indéfini.

BÊCHER. 1°. Figurer un terrain quelconque. 2°. Figurer un outil de fer, large et tranchant, avec un manche de bois. 3°. Figurer l'emploi qu'on fait de cet outil pour remuer la terre. 4°. Signe du mode indéfini.

BÊLER. 1°. Représenter des brébis et des agneaux. 2°. Figurer leur cri, en les imitant quand ils le rendent.

BÉNIR. 1°. Représenter deux personnes, dont l'une fait un signe de croix sur l'autre. 2°. Et mieux encore, la figurer approuvant l'autre, racontant tout le bien qu'elle fait, et toutes les vertus qu'elle pratique. 3°. Signe du mode indéfini.

BERCER. 1°. Figurer un berceau et un enfant. 2°. Figurer l'action d'agiter le berceau, pour endormir l'enfant. 3°. Signe du mode indéfini.

BEUGLER. 1°. Représenter des vaches et des

bœufs. 2°. Figurer leur cri, en imitant ce qu'ils font quand ils le rendent.

BIAISER. 1°. Figurer les mouvemens d'une personne, qui, en marchant, penche plus d'un côté que de l'autre. On le dit encore d'un objet posé obliquement. 2°. Signe du mode indéfini.

BIGARRER. 1°. Figurer un vêtement et l'action d'y ajouter plusieurs couleurs. 2°. Signe du mode indéfini.

BLANCHIR. 1°. Signe de neige. 2°. Figurer l'action de nettoyer, de laver quelque chose de sale et de lui donner la couleur de la neige. 3°. Signe du mode indéfini.

BLESSER. 1°. Figurer une partie d'un membre du corps humain, comme la main, le bras, la jambe, la cuisse, etc. 2°. Figurer l'action de se donner quelque coup à la main, au bras, etc. par mégarde, et de se faire une contusion, une plaie. 3°. Signe du mode indéfini.

BLOQUER. 1°. Figurer une ville, une citadelle, un château. 2°. Figurer le mouvement d'une troupe de gens armés qui les entourent et qui empêchent d'y apporter des vivres. 3°. Signe du mode indéfini.

BLOUSER. 1°. Figurer un billard et des billes. 2°. Figurer l'action de faire entrer dans une des blouses, une de ces billes.

BOITER.

Boiter. 1°. Figurer une personne qui marche et qui boite. 2°. Imiter cette manière de marcher. 3°. Signe du mode indéfini.

Border. 1°. Figurer l'action de mettre un bord à un chapeau, à un habit, etc. Ce signe se fait en imitant l'action de celui qui attache quelque chose le long des extrémités d'une autre. 2°. Signe du mode indéfini.

Borner. 1°. Figurer un champ, un chemin, une rue, une maison. 2°. Figurer des bornes et l'action de les mettre autour de ce champ, le long de ce chemin, de cette rue, sur le devant de cette maison. 3°. Signe du mode indéfini.

Botteler. 1°. Figurer de la paille et du foin. 2°. Imiter l'action de ceux qui les mettent en bottes. 3°. Signe du mode indéfini.

Botter. 1°. Figurer des bottes. 2°. Figurer l'action de les mettre. 3°. Signe du mode indéfini.

Boucher. 1°. Figurer un vase quelconque, et des trous. 2°. Figurer l'action de mettre un bouchon au vase, et de mettre également des bouchons aux trous.

Boucler. 1°. Figurer des souliers et des boucles. 2°. Figurer l'action de boucler les souliers.

Bouder. 1°. Figurer un enfant et l'action de

le contrarier. 2°. Le représenter faisant la moue. 3°. Signe du mode indéfini.

Bouffir. (Voyez *Bouffi*, page 318).

Bouger. 1°. Représenter une personne assise et fixée. 2°. La représenter quittant sa place et allant en occuper une autre. 3°. Signe du mode indéfini.

Bouillir. 1°. Figurer un foyer et du feu allumé. 2°. Figurer de l'eau dans un vase et qu'on met au feu. 3°. Figurer cette eau bouillant. Ce signe se fait par l'imitation que font les doigts, par des mouvemens rapides et fréquens, des bouillons de l'eau. 4°. Signe du mode indéfini.

Bouleverser. 1°. Figurer une chambre, un salon, un cabinet, une bibliothèque. 2°. Figurer l'action de quelqu'un qui dérange tout, meubles, livres, qui met tout sens dessus dessous. Ce signe se fait en figurant la forme des meubles, en les déplaçant, comme si réellement on les avoit sous les yeux. 3°. Signe du mode indéfini.

Bouquiner. 1°. Figurer de vieux livres. 2°. Figurer les quais de Paris où les étalent les petits revendeurs. 3°. Figurer l'action de parcourir les uns pour trouver les autres. 4°. Signe

d'examiner ces livres, d'en demander le prix, et de les payer. 5°. Signe du mode indéfini.

Bourgeonner. 1°. Figurer les boutons qui, au printemps, poussent aux arbres et aux plantes. 2°. Figurer les plantes et les arbres qui commencent à avoir des bourgeons. 3°. Signe du mode indéfini.

Boursiller. 1°. Figurer une société de personnes, réunies pour s'amuser et passer ensemble quelques momens agréables. 2°. Figurer une d'entr'elles qui propose à tous une bonne œuvre à faire en faveur d'une pauvre famille. 3°. Chacun tire sa bourse pour contribuer au bienfait de tous, et donne tout ce qu'il a. 4°. Signe du mode indéfini.

Bousiller. 1°. Figurer plusieurs sortes d'ateliers, de menuisier, de tourneur, de serrurier, de cordonnier, de tailleur d'habits. 2°. Figurer les ouvriers de chacun de ces ateliers travaillant avec une grande vîtesse et sans se donner le temps de soigner leur ouvrage, qui se trouve plein de défauts et grossièrement travaillé. 3°. Signe du mode indéfini.

Boutonner. 1°. Figurer un habit, un gilet, une redingote, tout ce qui se boutonne. 2°. Figurer des boutons et l'action de les faire passer

aux lieux destinés à les recevoir. 3°. Signe du mode indéfini.

BRAILLER. 1°. Figurer une personne qui parle beaucoup et fort haut, et qui ne dit rien de solide. Ce signe se fait en imitant les mouvemens de bouche et de lèvres des grands parleurs, et en montrant des choses communes qui sont l'objet de leur entretien. 2°. Signe du mode indéfini.

BRANLER. 1°. Signe de vieillard. 2°. Figurer le branlement de sa tête. 3°. Signe du mode indéfini.

BRASSER. 1°. Signe de bière, en figurant une liqueur faite avec du houblon, de l'orge, du froment, de l'avoine. 2°. Figurer l'action de faire cette liqueur, à force de bras. 3°. Signe du mode indéfini.

BREDOUILLER. 1°. Figurer une personne qui a de la bouillie dans la bouche et qui parle. 2°. Signe du mode indéfini.

BRIDER. 1°. Figurer un cheval et une bride. 2°. Figurer l'action de mettre la bride à ce cheval. 3°. Signe du mode indéfini.

BRILLER. 1°. Figurer des diamans vus, la nuit, au flambeau, et des étoiles vues dans une belle nuit d'hiver, et l'on donnera la véritable idée de ce mot. 2°. Signe du mode indéfini.

BRISER. 1°. Figurer un petit meuble, un

ustensile, ou même un bijou, des glaces, des porcelaines, etc. 2°. Figurer l'action de le rompre avec violence. 3°. Signe du mode indéfini.

BROCHER. 1°. Figurer plusieurs feuilles propres à former un volume. 2°. Figurer l'action de les coudre ensemble et de les réunir en un seul tout. 3°. Signe du mode indéfini.

BRODER. 1°. Figurer une toile ou une étoffe. 2°. Figurer un métier à broder. 3°. Figurer l'action qu'on voit faire aux brodeurs. 4°. Signe du mode indéfini.

BRONZER. 1°. Figurer des bustes en plâtre, et des meubles, comme tables, chaises, fauteuils. 2°. Figurer l'action de les peindre en bronze. 3°. Signe du mode indéfini.

BROSSER. 1°. Signe d'habits, de chapeaux, de tapis, de tapisseries. 2°. Représenter une brosse et l'employer, selon sa destination. 3°. Signe du mode indéfini.

BROUETTER. 1°. Figurer une brouette. 2°. Figurer l'usage qu'on en fait. 3°. Signe du mode indéfini.

BROUILLER. 1°. Figurer plusieurs objets d'espèce différente et qui ont, chacun, leur place assignée. 2°. Figurer l'action de les mêler et de les confondre. 3°. Signe du mode indéfini.

BROYER. 1°. Figurer des fruits, des épiceries

et autres objets qui ne peuvent être employés qu'autant qu'ils sont en poudre. 2°. Figurer un mortier et un pilon, ou même une meule. 3°. Figurer l'action de réduire en poudre ces objets. 4°. Signe du mode indéfini.

BRULER. 1°. Figurer un feu quelconque, et l'action d'y jeter une matière combustible. 2°. Figurer la flamme qui brûle cet objet. 3°. Signe du mode indéfini.

BRUNIR. 1°. Figurer une personne d'une peau blanche et délicate. 2°. La représenter allant à la campagne et s'exposant aux ardeurs du soleil. 3°. La représenter devenue moins blanche et d'une couleur sombre. 4°. Signe du mode indéfini.

## C.

CABRER. (SE) 1°. Signe d'un cheval. 2°. Le figurer se dressant sur les pieds de derrière. 3°. Signe du mode indéfini.

CABRIOLER. 1°. Imiter ce que fait quelqu'un qui fait, pour s'amuser, une cabriole. 2°. Ce signe se fait encore en imitant les sauts et les gambades d'un chevreau, ou même le saut léger que fait un danseur, à la fin des cadences. 3°. Signe du mode indéfini.

CACHER. 1°. Figurer un objet quelconque.

2°. Figurer l'action de mettre cet objet en un lieu secret. 3°. Signe du mode indéfini.

Cacheter. 1°. Figurer une lettre qu'on vient d'écrire. 2°. Figurer une bougie allumée et un bâton de cire. 3°. Imiter tout ce qu'on fait quand on cachette une lettre. 4°. Signe du mode indéfini.

Cadenasser. 1°. Figurer une valise, une malle, une porte et un cadenat. 2°. Figurer l'action de poser ce cadenat de manière à fermer et la valise et la malle et la porte, et s'en assurer. 3°. Signe du mode indéfini.

Cahoter. 1°. Figurer des voitures et des chemins pierreux. 2°. Figurer une voiture traînée sur ce chemin et éprouvant des cahots qui l'agitent.

Cailler. 1°. Figurer du sang et du lait. 2°. Figurer que l'un et l'autre s'épaissit et se fige. 3°. Signe du mode indéfini.

Calciner. 1°. Figurer des métaux et autres matières. 2°. Signe d'un feu très-violent. 3°. Figurer l'action d'employer ce feu à réduire ces métaux, ou ces minéraux, ou ces matières, en chaux, ou en poudre très-subtile. 4°. Signe du mode indéfini.

Calculer. 1°. Signe de nombre, en levant chaque doigt des deux mains, l'un après l'autre,

et sans déterminer aucun nombre précis. 2°. Réunir les nombres, et imiter l'action de calculer, en les ajoutant, pour avoir une somme totale. 3°. Figurer les quatre règles d'artihmétique. 4°. Signe du mode indéfini.

CALFEUTRER. 1°. Figurer des portes et des fenêtres. 2°. Figurer le vent qui passe par les fentes et les ouvertures, et qui incommode ceux qui logent dans la chambre. 3°. Figurer l'action de boucher ces fentes et ces ouvertures. 4°. Signe du mode indéfini.

CAMPER. 1°. Figurer une vaste étendue de terrain. 2°. Figurer une armée. 3°. Figurer l'action de la faire arrêter dans ce lieu et de l'y faire stationner.

CANDIR. (SE) 1°. Figurer des confitures dont le dessus se durcit, et se glace. 2°. Signe du mode indéfini.

CANGRENER ou GANGRENER. (SE) (*Voyez* ce mot, page 352).

CAQUETER. 1°. Imiter une poule qui, étant sur le point de pondre, fait une sorte de bruit, à cris répétés, qui annonce cette disposition. 2°. On exprime par signes que tel est le bruit des personnes qui causent sans rien dire d'intéressant et de solide. 3°. (*Voyez* le mot *Babiller*, page 425).

CARESSER. 1°. Figurer un enfant, un petit chat, un chien, un oiseau, etc. 2°. Figurer l'action de leur faire des caresses. 3°. Signe du mode indéfini.

CARIER. (SE) 1°. Indiquer les dents. 2°. Figurer la pourriture qui les détruit. Le signe de pourriture se fait en figurant l'altération qu'éprouvent les chairs et les os qui, peu à peu, se perdent et s'anéantissent. On accompagne ces signes d'un mouvement de tête qui annonce qu'on est repoussé par l'odeur fétide de cette carie, de cette pourriture.

CARRELER. 1°. Figurer, une chambre, une salle, une pièce quelconque. 2°. Figurer des carreaux de terre cuite. 3°. Figurer l'action de paver cette chambre, cette pièce, avec ces carreaux. 4°. Signe du mode indéfini.

CASSER. 1°. Figurer du verre, des noisettes, des noix et autres choses. 2°. Figurer l'action de les rompre, de les briser, de les réduire en petites parties. 3°. Signe du mode indéfini.

CATÉCHISER. 1°. Figurer des enfans rassemblés pour recevoir l'instruction. 2°. Figurer l'action de les interroger et de provoquer leurs réponses. 3°. Signe du mode indéfini.

CÉDER. 1°. Figurer deux personnes dont l'une a une chose que l'autre désire. 2°. Figurer la

demande de l'une, et l'abandon de l'autre. 3°. Signe du mode indéfini.

Ceindre. 1°. Indiquer la partie du corps que ceint ordinairement un homme qui voyage à pied, et que ceignent ceux pour qui la ceinture est un ornement. 2°. Figurer une ceinture quelconque. 3°. Figurer l'action de se ceindre. 4°. Signe du mode indéfini.

Céler. 1°. Figurer l'action de cacher une chose, et de la tenir secrète, de dissimuler, ou de taire une vérité. 2°. Signe du mode indéfini.

Cerner. 1°. Figurer des fruits, tels que des noix, des pommes, des poires. 2°. Imiter l'action de celui qui, armé d'un instrument tranchant, retire de ces noix, de ces fruits, ce qui est dedans. 3°. Signe du mode indéfini.

Cesser. 1°. Commencer une action quelconque. 2°. Interrompre cette action et ne la plus faire. 3°. Signe du mode indéfini.

Chagriner. 1°. Figurer deux personnes dont l'une annonce à l'autre une nouvelle fâcheuse, comme la maladie grave ou même la mort d'un de ses proches. 2°. Prendre l'air triste de celle qui écoute. 3°. Signe du mode indéfini.

Changer. 1°. Faire une action quelconque. 2°. Faire une autre action différente de la pre-

mière. 3°. On change une chose pour une autre. 4°. Signe du mode indéfini.

CHANTER. 1°. Imiter l'action d'une personne qui chante. 2°. Signe du mode indéfini.

CHAPELER. 1°. Figurer un pain. 2°. Figurer l'action de celui qui ôte la plus grosse partie de la croûte de ce pain, pour le rendre plus aisé à mâcher.

CHASSER. 1°. Représenter deux personnes dont l'une fait sortir l'autre avec violence d'une chambre, et qui la force à se retirer. 2°. Signe du mode indéfini.

CHATIER. 1°. Figurer un enfant qui a fait ce qu'on lui a défendu, ou qui n'a pas fait ce qu'on lui a commandé. Ces signes se font d'abord en figurant le commandement et la défense, puis en figurant la commission et l'omission. 2°. Figurer la punition infligée; et ce signe se fait en figurant ou une privation imposée, ou les arrêts dans la chambre de discipline. 3°. Signe du mode indéfini.

CHATOUILLER. 1°. Figurer l'action de toucher légèrement quelque partie du corps. 2°. Figurer l'action de rire qui en est ordinairement l'effet. 3°. Signe du mode indéfini.

CHAUFFER. 1°. Figurer un foyer et du feu. 2°. Figurer l'action de rendre chaud quelqu'ob-

jet, en y appliquant l'action du feu, ou seulement en l'approchant du feu. 3°. Signe du mode indéfini.

CHERCHER. 1°. Figurer la tristesse de quelqu'un qui a perdu quelque chose, et qui regarde autour de lui pour voir si elle n'y seroit pas. 2°. Figurer l'action de la chercher avec quelque soin et quelqu'inquiétude. 3°. Signe du mode indéfini.

CHIFFONNER. 1°. Figurer l'action de chiffonner un linge ou un morceau de papier. 2°. Signe du mode indéfini.

CHOISIR. 1°. Figurer plusieurs objets d'espèces différentes, ou de la même espèce. Les regarder, l'un après l'autre, les toucher et les comparer, ou du moins en figurer l'action. 2°. Prendre quelques-uns de ces objets, les séparer des autres, et se les approprier. 3°. Signe du mode indéfini.

CHOQUER. 1°. Figurer deux objets, éloignés l'un de l'autre. 2°. Figurer l'un frappant contre l'autre. 3°. Signe du mode indéfini.

CHUCHOTER. 1°. Figurer deux personnes dont l'une parle bas et à l'oreille à l'autre. 2°. Signe du mode indéfini.

CILLER. 1°. Figurer l'action de remuer souvent les paupières. 2°. Signe du mode indéfini.

Cimenter. 1°. Figurer l'action de faire du ciment, en faisant le signe de tout ce qu'on emploie pour en faire. 2°. Figurer l'action de l'employer, soit en pavant, soit en carrelant, etc. 3°. Signe du mode indéfini.

Circuler. 1°. Figurer l'action d'aller et de venir dans une ville, dans un pays. 2°. Figurer aussi le mouvement du sang qui se porte d'une partie du corps à l'autre. 3°. Signe du mode indéfini.

Ciseler. 1°. Figurer du métal, comme du cuivre, de l'argent ou de l'or. 2°. Figurer l'action d'y tracer des figures. 3°. Signe du mode indéfini.

Clabauder. 1°. Figurer l'action de crier. 2°. Figurer de petites choses pour exprimer que ce sont de petites raisons et de petis motifs.

Claquer. 1°. Frapper vivement ses deux mains, l'une contre l'autre. 2°. Signe du mode indéfini.

Clarifier. 1°. Figurer de l'eau ou toute autre liqueur. 2°. Figurer l'action d'en ôter les ordures, de la purifier. 3°. Signe du mode indéfini.

Cligner. 1°. Indiquer les yeux. 2°. Figurer l'action de les fermer à demi. 3°. Signe du mode indéfini.

Clocher. 1°. Figurer le mouvement du boiteux, quand il marche. 2°. Signe du mode indéfini.

Cloîtrer. 1°. Figurer une maison religieuse, et dans son enceinte, un lieu, ordinairement au milieu, formant quatre grandes allées, où les religieux se promènent à couvert. 2°. Figurer l'action de ceux et celles qui se consacrent à cette vie régulière et qui se renferment dans les maisons où sont de pareilles enceintes. 3°. Montrer que c'est pour toujours qu'on se renferme et qu'on s'impose cette séparation d'avec le monde. 4°. Signe du mode indéfini.

Clorre. 1°. Signe de maison, de champ, de vigne, de parc. 2°. Signe de porte, ou de clôture, de quelque espèce que ce soit. 3°. Figurer l'action d'attacher cette porte, cette barrière, cette clôture au mur de cette maison, à la haie de ce champ, etc. 4°. Signe du mode indéfini. Ce verbe se dit d'une fermeture quelconque. On le dit aussi de la bouche, des yeux, etc.

Clouer. 1°. Signe de clous et de marteau. 2°. Figurer l'action de les employer á attacher ensemble des objets de la même espèce, ou même d'espèces différentes. 3°. Signe du mode indéfini.

Coaguler. 1°. Signe de quelque objet mou et liquide. 2°. Figurer l'action de le rendre dur,

de le faire cailler, figer, en fixant le mouvement des parties insensibles. 3°. Figurer l'action de mêler le lait et le sang avec des acides, tels que les citrons, etc. 4°. Signe du mode indéfini.

COEFFER. 1°. Figurer l'action même de se coëffer; ainsi on fait le signe de tête, de cheveux, de peigne, et enfin de tout ce qui sert à la coëffure. 2°. Signe du mode indéfini.

COFFRER. 1°. Figurer une prison. 2°. Figurer l'action d'y mettre ou d'y faire mettre quelqu'un. 3°. Signe du mode indéfini.

COGNER. 1°. Figurer des clous, ou tout autre chose. 2°. Figurer l'action de frapper fortement ou ces clous ou ces objets. 3°. Signe du mode indéfini.

COLLER. 1°. Figurer deux choses et de la colle. 2°. Figurer l'action de réunir ces deux choses et de les coller ensemble, en imitant ce que font les colleurs de papier. 3°. Signe du mode indéfini.

COLLETER. (SE) 1°. Figurer deux jeunes hommes qui se querellent, qui s'injurient et qui se prennent au collet. 2°. Signe du mode indéfini.

COLORER. 1°. Figurer un objet quelconque, tel qu'une montagne, ou du vin, ou même un

visage. 2°. On figure le soleil se levant et dorant, de ses rayons, le sommet de cette montagne; on figure un vin très-foncé en couleur, et dont le mélange avec d'autre vin foible donne plus de couleur à celui-ci; on figure le visage d'une personne timide et chez qui la peine de parler dans une grande assemblée colore les joues. 3°. Signe du mode indéfini.

Colorier. 1°. Figurer un tableau qui n'est pas encore terminé. 2°. Figurer l'action du peintre qui mêle agréablement les couleurs, et qui par ce mélange heureux exécute ce que le crayon n'avoit fait que préparer. 3°. Signe du mode indéfini.

Colporter. 1°. Figurer un petit marchand qui porte à son cou, ou sur son dos, une balle de marchandises, pour les vendre par les rues et dans la campagne. 2°. Signe du mode indéfini.

Combattre. 1°. Signe de deux personnes, ou même de plusieurs qui se battent. 2°. Figurer pour cela, l'action de se battre, de toutes les manières, au bâton, au pistolet, à l'épée, au coup de poing. 2°. Signe du mode indéfini.

Combiner. 1°. Figurer l'action de mettre plusieurs objets, deux à deux, de les assembler, de les varier, autant qu'ils peuvent l'être, et de les assembler

assembler autant de fois qu'on les varie. 2°. Signe du mode indéfini.

COMMANDER. 1°. Figurer une ou plusieurs personnes attentives à ce que va leur dire une autre. 2°. Figurer celle-ci faisant un signe du commandement, de la main droite, qui exprime une action à faire. 3°. Signe du mode indéfini.

COMMENCER. 1°. Figurer une feuille de papier, une écritoire et une plume. 2°. Exprimer, par signes, que sur cette feuille doit être écrit tout ce qu'elle peut contenir de lignes. 3°. Reprendre la feuille et imiter l'action de quelqu'un qui écrit quelques lignes et qui ne continue pas. 4°. Signe du mode indéfini.

On peut encore figurer toute autre action, comme celle de percer une planche que peut figurer la main gauche, par un perce-clou qui peut être figuré par l'index de la main droite; commencer une espèce de trou entre les doigts, et s'arrêter après l'avoir commencé. Ce signe est celui que les Sourds-Muets, eux-mêmes, ont inventé et qu'ils emploient.

COMPASSER. 1°. Figurer un compas. 2°. Figurer l'action de l'employer à mesurer une étendue quelconque.

COMPLAIRE. (SE) 1°. Figurer une glace et l'action de s'y regarder. 2°. Accompagner ce

regard d'un air de satisfaction et de complaisance.

Completter. 1°. Figurer un ouvrage en plusieurs volumes, dont il faut déterminer le nombre. 2°. Les compter, et exprimer par signes qu'il en manque un ou plusieurs. 3°. Figurer qu'on prend ailleurs les volumes qui manquent, et les ajouter aux autres. 4°. Signe du mode indéfini.

Comprimer. 1°. Figurer un objet quelconque. 2°. Figurer l'action de le presser avec force et violence. 3°. Signe du mode indéfini.

Compter. 1°. Figurer plusieurs choses, ou quantités séparées, de même nature. 2°. Figurer l'action d'en faire le dénombrement, sur ses doigts, en les levant, l'une après l'autre, à mesure qu'on les touche, ou qu'on les remarque et qu'on les distingue, l'une de l'autre. 3°. Signe du mode indéfini.

Condenser. 1°. Figurer un corps quelconque. 2°. Figurer l'action de le rendre plus dur, plus pesant et plus solide, de manière à ce qu'il occupe moins de place. 3°. Signe du mode indéfini.

Conduire. 1°. Figurer l'action de mener quelqu'un, et de l'accompagner. 2°. Figurer aussi

l'action de commander à quelqu'un ce qu'il doit faire, et de le diriger, en chef, dans un travail dont on l'a chargé. 3°. Signe du mode indéfini. Les principaux signes de ce mot sont, par ellipse, celui de prendre quelqu'un par la main et de marcher avec lui; le signe de chef et de commandant, et le signe d'obéissance et d'action.

Confesser. 1°. Signe de deux personnes, dont l'une parle, écrit, ou fait des signes; et l'autre écoute, lit, ou regarde. Mais l'état de la première est d'être dans la posture humiliée de quelqu'un qui fait des aveux pénibles et difficiles. 2°. Signe du mode indéfini.

Confire. 1°. Figurer des fruits, des plantes, des herbes et même des fleurs. 2°. Figurer l'action de préparer un suc quelconque avec de l'eau de vie, ou du vin, ou simplement de l'eau, du sucre, etc. 3°. Figurer l'action d'y tremper ces fruits, ces fleurs, ces racines et ces herbes, pour en empêcher la corruption et les rendre plus agréables.

Confondre. 1°. Figurer l'action de mêler ensemble des objets qui sont de diverse nature. 2°. Signe du mode indéfini.

Conformer. 1°. Figurer plusieurs objets. 2°. En figurer un qui n'a pas la forme des au-

tres. 3°. Figurer l'action de lui donner cette forme. 4°. Signe du mode indéfini.

CONFORTER. 1°. Figurer une personne, d'un estomac foible. 2°. Figurer l'action de lui donner quelque liqueur qui la fortifie. 3°. Signe du mode indéfini.

CONGELER. (SE) 1°. Figurer un étang, ou même un vase d'eau, et figurer un froid extrême. 2°. Représenter cette eau se congelant et devenant solide. 3°. Signe du mode indéfini.

CONJOINDRE. 1°. Représenter deux êtres, ou deux objets quelconques. 2°. Figurer l'action de les lier, ou par un lien physique et naturel, ou par un engagement moral et convenu.

CONNOÎTRE. 1°. On fait d'abord, en regardant sa main qui est censée représenter une personne ou un objet, le signe de ne pas connoître, et il se fait par un sigue de négation. Puis on cache cette même main derrière sa tête, on la remet sous les yeux, on la regarde; et on fait le signe de connoître par un signe d'affirmation.

CONSENTIR. 1°. Figurer deux personnes, dont l'une fait, par le signe d'aller, une proposition quelconque. 2°. Celle-ci fait, par un signe de tête, le signe de consentement. 3°. Signe du mode indéfini.

Conserver. 1°. Figurer un objet précieux qu'on confie à la garde de quelqu'un. 2°. Figurer celui qui le confie, en recommandant de le préserver de tout danger, et en figurant l'action d'en écarter tout ce qui pourroit lui nuire. 3°. Signe du mode indéfini.

Considérer. 1°. Signe de regarder avec une attention pareille à celle avec laquelle on cherche à appercevoir la lune très-nouvelle, et qu'on ne peut découvrir qu'après l'avoir long-temps cherchée. 2°. Signe du mode indéfini.

Consoler. 1°. Figurer deux personnes, dont l'une, ayant appris la mort d'un de ses proches, est accablée de douleur. 2°. Figurer l'autre lui adressant par signes des consolations et des adoucissemens à son chagrin. 3°. Signe du mode indéfini.

Construire. 1°. Figurer l'action de creuser des fondemens, de préparer les pierres et le mortier, et de faire les murs nécessaires à un édifice. 2°. Figurer l'action de construire ces murs, en cimentant les pierres, les unes sur les autres. 3°. Signe du mode indéfini.

Contempler. Au sens propre, et comme opération de la vue : 1°. Rester immobile, en présence d'un objet, d'une beauté rare et imposante, comme la colonnade du Louvre, la Des-

cente de Croix, par Coustou, à Notre-Dame de Paris; la Transfiguration, par Raphaël; l'Apollon du Belvedère. 2°. Regarder ces grands chefs-d'œuvre, en y attachant les yeux et sans détourner la vue, avec l'expression de l'admiration. 3°. Signe du mode indéfini.

CONTER. 1°. Signe de quelqu'événement, en faisant le signe d'actions et de faits anciens. 2°. Signe de les raconter, en figurant, par gestes, l'action de dire et de faire connoître, soit en paroles, soit en signes manuels, soit par écrit. 3°. Signe du mode indéfini.

CONTINUER. 1°. Signe d'action ou de faire, après avoir fait le signe de *Commencer* (*voyez* page 447). 2°. On indique un terme où l'on va cesser, et on n'y arrive pas. 3°. Signe du mode indéfini.

CONTRAINDRE. 1°. On figure deux personnes, dont l'une commande à l'autre, qui refuse d'obéir. 2°. Signe de force et de contrainte pour l'obliger à faire ce qu'on exige d'elle. 3°. Signe du mode indéfini.

CONTREFAIRE. 1°. Figurer deux personnes, dont l'une marche d'une certaine manière, et agit aussi d'une manière extraordinaire. 2°. On figure l'autre imitant celle-là et dans sa marche

et dans sa manière de faire. 3°. Signe du mode indéfini.

CORNER. 1°. Figurer un cornet et une personne sourde. 2°. Figurer l'action de mettre dans une de ses oreilles le cornet qu'on est censé avoir à la main. 3°. Figurer l'action de parler dans l'orifice de ce cornet. 4°. Signe du mode indéfini.

COTOYER. 1°. Figurer un bras de mer, un fleuve, ou une rivière, et un vaisseau, ou un bâteau qu'on fait aller le long de la rive, ou de la côte. 2°. On peut encore figurer deux personnes, dont l'une marche, et dont l'autre la suit d'abord, et puis marche à ses côtés. 3°. Signe du mode indéfini.

COUCHER. 1°. Indiquer l'espace qu'on a sous les pieds et devant soi. 2°. Figurer l'action d'étendre en long et de niveau, sur cet espace, un objet quelconque.

Et quand c'est l'expression *se coucher*, on figure un lit préparé et on fait le signe de s'y coucher. 3°. Signe du mode indéfini.

COUDRE. 1°. Signe de toile, ou d'étoffe, de fil, d'aiguille et de dé. 2°. Figurer l'action d'employer ce fil et ces petits instrumens.

COULER. 1°. Signe d'un ruisseau, ou d'une rigole, ou d'un vase. 2°. Représenter l'eau qui sort

d'une source et qui parcourt le ruisseau, la rigole, ou qui s'échappe du vase; imiter, par gestes, ce mouvement. 3°. Signe du mode indéfini.

COUPER. 1°. Figurer du bois, du pain, ou toute autre chose, et un instrument tranchant. 2°. Figurer de séparer en deux, ou en plusieurs parties, un corps solide, et continu. 3°. Signe du mode indéfini.

COURBER. 1°. Figurer une baguette, ou tout autre objet. 2°. Figurer d'action de la mettre hors de la ligne droite. 3°. Signe du mode indéfini.

COURIR. 1°. Figurer l'action d'aller très-vîte, et aussi vîte qu'on peut, en imitant, des deux mains, le mouvement rapide d'une personne qui court après une autre. 2°. Signe du mode indéfini.

COURROUCER. 1°. Figurer deux personnes, dont l'une irrite l'autre et l'excite à la colère, par des mouvemens et des gestes qui exprimant des idées, dans la langue des Muets, l'impatientent et la font sortir de son repos et de sa tranquillité. 2°. Signe du mode indéfini.

COUTER. 1°. Signe de valeur, en figurant l'égalité de deux choses, par le rapprochement des deux index. 2°. Signe d'argent, d'or, ou de

toute autre monnoie, en figurant l'action d'en compter les pièces dans la main gauche. 3°. Signe du mode indéfini.

Couvrir. 1°. Figurer deux objets, dont l'un est employé à cacher l'autre et qu'on met au-dessus, ou pour le conserver, ou pour empêcher qu'il ne soit vu. 3°. Signe du mode indéfini.

Cracher. 1°. Figurer l'action que fait la bouche, quand elle sert à vuider la salive ou le phlègme qui tombe du cerveau. 2°. Signe du mode indéfini.

Craindre. 1°. Figurer l'état de quelqu'un qui a peur que quelque mal ne lui arrive. 2°. Signe du mode indéfini.

Cramponner. 1°. Figurer un objet. 2°. Figurer l'action de l'attacher à des crampons, qu'il faut représenter en les figurant, et en indiquant leur emploi et leur destination. 3°. Signe du mode indéfini.

Crayonner. 1°. Figurer un crayon et l'emploi qu'on en fait. 2°. Signe du mode indéfini.

Crevasser. 1°. Figurer un mur, un plafond, une cloison, ou quelque corps solide que ce soit. 2°. Figurer des fentes, des ouvertures, des séparations qui s'y font. 3°. Signe du mode indéfini.

Crêver. 1°. Figurer l'action de rompre avec violence, avec effort, quelque chose de tendu

sur une autre; comme, par exemple, la peau d'un tambour, celle d'un ballon, etc. 2°. Signe du mode indéfini.

Creuser. 1°. Figurer l'action de faire une profondeur quelconque, comme si on vouloit faire une citerne, un puits, ou creuser des fondemens pour un mur. 2°. Signe du mode indéfini.

Crier. 1°. Imiter ce que font ceux qui poussent des cris, imiter leurs efforts, du gosier et de la bouche. 2°. Signe du mode indéfini.

Crocheter. 1°. Figurer une porte fermée et dont la clef est perdue ou égarée. 2°. Figurer un petit fer arrondi ou recourbé, et un serrurier qui s'en sert, à la place de la clef qu'on n'a pas, et qui ouvre avec ce petit fer, qu'on appelle crochet. 3°. Signe du mode indéfini.

Crotter. 1°. Figurer un temps actuellement pluvieux ou qui vient de l'être, et la boue qui en est l'effet. 2°. Figurer l'action de marcher dans la boue et de la répandre sur quelqu'un, en l'éclaboussant. 3°. Signe du mode indéfini.

Croupir. 1°. Figurer un étang, ou un fossé, où l'eau, n'ayant point d'écoulement, demeure dans un état de stagnation qui la corrompt. 2°. Signe de permanence et de corruption, en figurant cette eau qui est sans mouvement, et

en bouchant son nez pour éviter d'en sentir la mauvaise odeur. 3°. Signe du mode indéfini.

CRUCIFIER. 1°. Figurer l'action d'attacher quelqu'un à une croix, par les pieds, et par les mains, en indiquant le milieu de chaque main, comme pour montrer la place des clous. 2°. Signe du mode indéfini.

CUEILLIR. 1°. Figurer l'action de cueillir du fruit, de l'herbe, des fleurs. 2°. Signe du mode indéfini.

CUIRASSER. 1°. Représenter un soldat et une cuirasse. 2°. Figurer l'action de couvrir son corps, par derrière et par devant, d'une armure de fer. 3°. Signe du mode indéfini.

CUIRE. 1°. Figurer des viandes crues ainsi que des légumes. 2°. Figurer le lieu de la maison où on les prépare, par le moyen de la chaleur. 3°. Figurer toutes les opérations qu'on leur fait subir. 4°. Signe du mode indéfini.

CULBUTER. 1°. Figurer l'action de renverser quelqu'un par terre, la tête en bas, et les pieds en haut. 2°. Signe du mode indéfini.

CULTIVER. 1°. Figurer toutes les opérations qu'on fait subir, par le travail, soit des mains, soit des animaux, à un champ, à une vigne, à un jardin, etc. 2°. Signe du mode indéfini.

CURER. Figurer l'action de quelqu'un qui

nettoie quelque lieu profond et qui en ôte les ordures qu'on y a jetées, ou qui s'y sont amassées. Les signes principaux sont : celui de *Profondeur,* celui d'*Ordure,* celui de *Nettoyement.* Le premier se fait de la main gauche qui indique la terre, et de la droite qui parcourt la gauche jusqu'à l'épaule; le second, comme pour éviter la mauvaise odeur qui s'exhale de cette profondeur; le troisième, en imitant l'action de ceux qui ôtent des fondemens qu'ils ont creusés les terres qui y étoient restées.

## D.

DAMASQUINER. 1°. Figurer un couteau, une épée, des pistolets. 2°. Figurer l'action d'enchasser de petits filets d'or dans le fer ou l'acier dont ils sont faits. 3°. Signe du mode indéfini.

DANDINER. (SE) 1°. Figurer l'action de marcher en balançant son corps. 2°. Signe du mode indéfini.

DANSER. 1°. Figurer l'action de faire des pas réglés, et de mouvoir son corps, au son de quelque instrument, d'une manière agréable. 2°. Imiter les personnes qu'on a vues faire ces pas et ces mouvemens. 3°. Signe du mode indéfini.

DARDER. 1°. Figurer l'action de lancer, de vive

force, un dard, un javelot, une arme pointue. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉBALLER. 1°. Signe de balle de marchandises, (*voyez* ce mot, page 296). 2°. Figurer l'action de défaire cette balle et de séparer tout ce qui la formoit. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉBANDER. 1°. Signe d'un arc. Figurer l'action de le détendre, en ôtant la corde attachée aux deux bouts. 2°. Figurer l'action d'ôter la bande d'une plaie, ou le bandeau de dessus les yeux. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉBARBOUILLER 1°. Figurer un visage sale, mal-propre et crasseux. 2°. Figurer l'action de le laver, pour le nettoyer et en ôter la crasse qui le gâtoit. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉBARQUER. 1°. Figurer un vaisseau et des personnes qui en ôtent les effets dont on l'avoit chargé. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉBARRASSER. 1°. Figurer une personne chargée d'un fardeau. 2°. Figurer l'action d'une autre qui lui ôte ce fardeau importun et qui l'en délivre. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉBARRER. 1°. Figurer une ouverture de porte, ou de fenêtre, et des barres mises à la place de la porte et de ce qui sert à fermer les fenêtres. 2°. Figurer l'action d'ôter ces barres. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉBITER. 1°. Figurer l'action de vendre en gros, ou en détail, des marchandises. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉBOTTER. 1°. Figurer l'action d'ôter ses bottes. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉBOURBER. 1°. Figurer l'action d'ôter quelqu'un, ou quelque chose, d'un tas de boue, ou de bourbe. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉBOUTONNER. 1°. Figurer l'action de déboutonner un habit ou un gilet. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉCACHETER. 1°. Figurer une lettre cachetée. 2°. Figurer l'action d'en rompre le sceau et de l'ouvrir. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉCAPITER. 1°. Figurer l'action de couper la tête à quelqu'un. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉCÉDER. 1°. Signe de mort. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉCELER. 1°. Figurer une chose cachée. 2°. Figurer l'action de découvrir cette chose. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉCHAÎNER. 1°. Figurer une personne à qui on a mis des chaînes aux mains, ou qui est seulement en prison, ce qui se représente, par signes, en figurant un lieu secret, fermé avec une grosse porte et de forts verroux. 2°. Figurer l'ac-

tion d'ôter ces chaînes et d'ouvrir la porte de la prison. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉCHARGER. 1°. Figurer une personne, ou une bête de somme accablée sous le poids d'un lourd fardeau. 2°. Figurer l'action de lui ôter sa charge. On peut encore le dire d'une voiture; et ce sont les mêmes signes. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉCHAUSSER. 1°. Figurer l'action d'ôter ses bas à une personne. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉCHIQUETTER. 1°. Figurer l'action de couper une chose en menus morceaux, et de faire des taillades et des coupures sur des étoffes. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉCHIRER. 1°. Figurer l'action de mettre en pièces une chose quelconque, sans instrument tranchant. 2°. Déchirer du papier, pour perfectionner ce signe. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉCLARER. 1°. Oter un obet d'un lieu secret et le montrer. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉCOLLER. 1°. Figurer une chose collée sur une autre. 2°. Figurer l'action de séparer ces deux choses. 3°. Signe du mode indéfini. Il se dit aussi de l'action de couper la tête à quelqu'un. Voyez *Décapiter*, page 460.

DÉCOLORER. 1°. Figurer un objet colorié. 2°.

Figurer l'action de lui ôter sa couleur, en le trempant dans l'eau, ou de toute autre manière. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉCORER. 1°. Figurer un appartement, une église, ou tout autre établissement public. 2°. Figurer l'action de les faire peindre, tapisser, sculpter, meubler, etc. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉCOUCHER. 1°. Signe de chambre, de lit et de maison. 2°. Signe de coucher dans ce lit, de ne point quitter cette chambre, ou du moins cette maison. 3°. Faire le signe opposé qui exprime qu'on a couché ailleurs et dans un autre lieu. 4°. Signe du mode indéfini.

DÉCOUDRE. 1°. Indiquer une chemise, un habit, ou toute autre partie d'un vêtement. 2°. Figurer l'action de détacher les parties qui étoient cousues ensemble, et de les mettre, chacune, à part.

DÉCOUPER. 1°. Figurer un objet. 2°. Figurer l'action de le couper en plusieurs morceaux.

DÉCOULER. 1°. Figurer un liquide quelconque. 2°. Représenter ce liquide coulant de haut en bas. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉCRIRE. 1°. Figurer un événement, une action quelconque. 2°. Figurer l'action de les raconter, par écrit. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉDORER.

DÉDORER. 1°. Figurer un objet doré. 2°. Figurer l'action d'en ôter la dorure. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉDOUBLER. 1°. Figurer un habit doublé, ou toute autre chose doublée. 2°. Figurer l'action de découdre la doublure et de l'ôter. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉFAILLIR. 1°. Figurer une personne qui, se trouvant mal, tombe en pamoison : imiter cet état. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉFAIRE. 1°. Figurer un habit fait, une chaise faite, ou toute autre chose. 2°. Figurer l'action de défaire ce qui est fait, de le détruire, de le mettre en pièces, d'en changer les formes, de le déranger. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉFAIRE. (SE) 1°. Figurer l'action de se donner la mort, ou par le poison, ou par un instrument tranchant, ou par un pistolet, ou de toute autre manière. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉFENDRE. 1°. Commander de ne pas faire une chose déterminée. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉFERRER. (SE) 1°. Signe de cheval, en figurant sa forme, sa taille, sa marche; signe de fer, par sa forme; signe de fer perdu, en figurant l'action de le chercher. 2°. Figurer un cheval dont les quatre pieds sont ferrés, et qui perd quelqu'un de ses fers. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉFIGURER. 1°. Représenter un être, ou une chose quelconque, dont on indique la figure, en montrant la sienne. 2°. Action d'effacer, de changer, de gâter la forme et les traits de cet être, de cette chose. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉFILER. 1°. Représenter plusieurs personnes qui marchent, à la suite, les unes des autres. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉFONCER. 1°. Figurer un tonneau. 2°. Action d'en ôter le fond. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉFORMER. 1°. Faire remarquer la forme d'un objet qu'on suppose devant soi, et qu'on figure par la main gauche, dont on touche, avec la droite, toutes les parties de la superficie. 2°. Action de changer cette forme, de la gâter. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉFRICHER. 1°. Signe de labourer un terrain, après avoir figuré l'action d'en ôter les ronces et les épines, les mauvaises herbes, et toutes les broussailles qui en empêchoient la culture. 2°. Préparer enfin, à force de travail, ce terrain, à recevoir la semence des grains propres à sa qualité. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉFRISER. 1°. Figurer des cheveux frisés. 2°. Figurer l'action de leur faire perdre la frisure et de les rendre plats. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉGAINER. 1°. Figurer un couteau, un sabre, une épée; une gaine pour le couteau, et un fourreau pour l'épée et le sabre. 2°. Figurer l'action d'ôter le couteau de sa gaine, et l'épée et le sabre de leur fourreau. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉGARNIR. 1°. Figurer une maison meublée. 2°. Figurer l'action d'en ôter les meubles. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉGOURDIR. 1°. On représente un vase d'eau froide. 2°. On figure l'action de la faire chauffer, seulement pour lui faire perdre le froid qu'elle avoit. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉGOUTTER. 1°. Figurer un liquide, tombant, goutte à goutte. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉGRAISSER. 1°. Figurer un être quelconque, soit une personne, soit un animal, fort gras. 2°. Figurer l'action de lui donner à manger en très-petite quantité. 3°. Faire, après ce signe, celui d'absence de graisse, ou le signe de maigreur. 4°. Signe du mode indéfini.

DÉJETER. (SE) 1°. Figurer du bois, encore verd, et qu'on travaille avant de lui donner le temps de sécher. 2°. Le représenter se courbant et sortant de ses emboîtures et de ses rainures. 3°. Signe du mode indéfini.

Déjeuner. 1°. Signe de manger, dans la matinée, et avant l'heure où l'on dîne. 2°. Signe du mode indéfini.

Déjoindre. 1°. Représenter deux planches travaillées et jointes ensemble. 2°. Figurer l'action de séparer ces deux planches. 3°. Signe du mode indéfini.

Délabrer. 1°. Représenter un édifice quelconque, ou même un appartement, une chambre, une terre, un habit. 2°. Figurer l'action de les mettre en pièces, en lambeaux; ce qui arrive même par le temps qui use tout, qui dévore tout. 3°. Signe du mode indéfini.

Délacer. 1°. Figurer un vêtement de femme. 2°. Action d'en ôter le lacet qui en tient quelques parties attachées. 3°. Signe du mode indéfini.

Délayer. 1°. Figurer de la farine, ou toute autre chose, et quelque liquide que ce soit. 2°. Action de détremper cette farine ou cette chose avec ce liquide. 3°. Mode indéfini.

Délier. 1°. Figurer plusieurs choses liées ensemble, ou même un seul être, une personne, un animal. 2°. Action de rompre le lien. 3°. Mode indéfini.

Déloger. 1°. Figurer une habitation quelconque. 2°. Représenter une personne qui la

quitte, pour loger ailleurs. 3°. Mode indéfini.

DÉMAILLOTTER. 1°. Représenter un enfant emmaillotté. 2°. Action de lui ôter son maillot et ses langes. 3°. Mode indéfini.

DEMANDER. 1°. Joindre ses mains, et regarder, comme si on lui parloit, la personne à qui on demande. 2°. Mode indéfini.

DÉMARQUER. 1°. Figurer un objet marqué, tel qu'un mouchoir, un tonneau, ou toute autre chose. 2°. Action d'effacer et d'ôter la marque. 3°. Mode indéfini.

DÉMASQUER. 1°. Représenter un masque couvrant la figure d'une personne. 2°. Action d'ôter ce masque. 3°. Mode indéfini.

DEMÊLER. 1°. Figurer plusieurs choses brouillées et en désordre. 2°. Action de les remettre, chacune, en leur rang, en les séparant, et en les dénouant. 3°. Mode indéfini.

DÉMEMBRER. 1°. Indiquer son propre corps. 2°. Action d'en séparer les membres, de les détacher du tronc, comme si c'étoit réel. 3°. Mode indéfini.

DEMEURER. 1°. Signe d'habitation. 2°. Signe d'y être, d'y manger et d'y boire, d'y coucher habituellement, et d'y travailler. 3°. Mode indéfini.

DÉMOLIR. 1°. Signe d'un édifice. 2°. Action

d'en ôter la couverture, les portes et les fenêtres, et d'en abattre les murs. 3°. Mode indéfini.

Dénicher. 1°. Représenter un nid. 2°. Action d'en ôter les petits oiseaux qu'on y trouve. 3°. Mode indéfini.

Dénouer. 1°. Figurer un ruban et le nœud qu'on y fait. 2°. Action de défaire ce nœud. 3°. Mode indéfini.

Dépareiller. 1°. Figurer des choses pareilles, ce qui se fait par le rapprochement des deux index. 2°. Action d'éloigner de pareilles choses, l'une de l'autre, et de les réunir avec d'autres toutes différentes. 3°. Mode indéfini.

Dépaver. 1°. Figurer un lieu pavé, si on ne peut le montrer. 2°. Action d'en ôter les pavés. 3°. Mode indéfini.

Dépayser. 1°. Représenter une personne née dans le pays où l'on est. 2°. Action de l'en faire sortir, et de la renvoyer ailleurs. 3°. Mode indéfini.

Dépecer. 1°. Représenter une pièce de volaille ou de gibier. 2°. Action de la couper en morceaux. 3°. Mode indéfini.

Dépêcher. 1°. Action de faire, ou d'aller, en grande hâte : ce signe se fait des deux mains, comme celui de *faire;* mais c'est avec plus de vivacité : on fait encore le signe d'*aller,* et celui

de célérité et de promptitude. 2°. Mode indéfini.

DÉPÉRIR. 1°. Représenter des personnes ou des choses. 2°. Figurer le dépérissement des unes et des autres, en représentant sur soi-même la maigreur, qui se figure par des joues creuses, une mine qui, chaque jour, s'alonge, la graisse qui disparoît, la peau qui s'étend et se colle sur les os. 3°. Mode indéfini.

DÉPITER. (SE) 1°. Figurer un mouvement de courroux, brusque et vif. 2°. Mode indéfini.

DÉPLACER. 1°. Action d'ôter quelqu'un de sa place, après avoir figuré des personnes présentes et placées. 2°. Mode indéfini.

DEPLANTER. 1°. Figurer des arbres plantés. 2°. Action de les ôter du lieu où ils sont pour les mettre ailleurs. 3°. Mode indéfini.

DÉPLIER. 1°. Action de plier un linge. 2°. Action d'en ôter les plis, et de le rendre à son état naturel. 3°. Mode indéfini.

DÉPLOYER. 1°. Figurer une boutique de marchand de draps ou de linge. 2°. Action de déployer des paquets d'étoffes. 3°. Mode indéfini.

DÉPLUMER. 1°. Représenter de la volaille, ou des oiseaux. 2°. Action de leur ôter les plumes. 3°. Mode indéfini.

DÉPOUILLER. 1°. Figurer une personne vê-

tue. 2°. Action de lui ôter ses habits. 3°. Mode indéfini.

DÉRACINER. 1°. Représenter des plantes, des arbustes et des arbres. 2°. Action de les arracher de terre. 3°. Mode indéfini.

DÉROUILLER. 1°. Figurer des outils de fer, couverts de rouille; ce qui s'exprime plus facilement en en montrant quelqu'un. 2°. Action de leur ôter la rouille, en les nettoyant. 3°. Mode indéfini.

DÉROUTER. 1°. Figurer un chemin et une personne qui le suit, et qui va à un but quelconque. 2°. Figurer une autre personne qui prend celle-ci par la main, et qui la fait changer de route, lui en indiquant une autre. 3°. Signe du mode indéfini.

DÉSALTÉRER. 1°. Figurer une personne qui fait le signe de soif et d'altération (*voyez* ces deux mots, page 315). 2°. Figurer une autre personne portant un vase rempli d'eau ou de vin, et un verre, et les offrant à la première. 3°. Figurer celle-ci versant dans le verre l'eau ou le vin, et buvant. 4°. Signe du mode indéfini.

DESCENDRE. 1°. Figurer un escalier, et une personne qui en descend les marches. 2°. Signe du mode indéfini.

DÉSOLER. (SE) 1°. Figurer une personne affli-

gée et versant beaucoup de larmes. 2°. Figurer une autre personne qui emploie auprès d'elle tous les moyens de calmer sa douleur. 3°. Figurer la première pleurant toujours, et rejetant tout motif de consolation. 4°. Mode indéfini.

DÉTOURNER. 1°. Figurer une personne qui marche droit devant elle, vers un but. 2°. Figurer une seconde personne qui l'arrête, et qui lui fait prendre une autre direction. 3°. Mode indéfini.

DÉTROUSSER. 1°. Figurer l'action de relever une robe, un habit long, et de les trousser. 2°. Action de les laisser tomber dans leur premier état. 3°. Mode indéfini.

DÉVALISER. 1°. Figurer une valise. 2°. Action de l'ôter du lieu où l'avoit mise celui à qui elle appartenoit, et de l'emporter. 3°. Mode indéfini.

DEVANCER. 1°. Figurer deux personnes qui partent du même point, marchent ensemble. 2°. Figurer l'une qui, doublant le pas, marche devant l'autre. 3°. Mode indéfini.

DÉVELOPPER. 1°. Action d'envelopper une chose et de la montrer enveloppée. 2°. Action de la découvrir et de la montrer à nu. 3°. Mode indéfini.

DÉVIDER. 1°. Figurer un dévidoir. 2°. Action de dévider du fil. 3°. Mode indéfini.

DÉVOILER. 1°. Figurer un objet quelconque, et un voile qui le couvre. 2°. Action d'ôter le voile, et de découvrir cet objet. 3°. Mode indéfini.

DÉVORER. 1°. Action de manger, avec une avidité extrême, à la manière des gros chiens affamés, ou même des loups, sans se donner le temps de mâcher les morceaux. 2°. Mode indéfini.

DICTER. 1°. On figure deux personnes dont l'une, si elle a la faculté de la parole, dit à l'autre, mot à mot, ce qu'elle doit écrire; c'est par signes que tout cela s'exprime. 2°. Signe du mode indéfini.

DIGÉRER. 1°. On figure l'action de manger. 2°. On représente l'estomac, comme une sorte de foyer dans lequel cuisent les alimens qu'on a mangés. 3°. On figure ces alimens se changeant en notre substance, et entretenant la bonne santé. Tous ces signes peuvent se réduire à ceux-ci: 1°. Signe de manger. 2°. Signe d'estomac. 3°. Signe de feu qui sert à cuire les alimens. 4°. Signe de bonne santé. 5°. Mode indéfini.

DILATER. 1°. Signe d'élargir, d'étendre, de

rendre plus grande une masse d'air, ou un objet quelconque. 2°. Mode indéfini.

DIMINUER. 1°. Action de rendre un objet plus petit, en retranchant quelqu'une de ses parties : ce signe suppose qu'on a figuré un objet qu'on a sous les yeux, ou à la main. 2°. Mode indéfini.

DÎNER. 1°. Signe de manger du pôtage et autres objets. 2°. Indiquer que le soleil a passé le méridien, et que c'est une ou deux, ou même trois heures après midi. 3°. Signe du mode indéfini.

DIRE. 1°. Action de manifester sa pensée, par paroles, par écrit, ou par gestes. 2°. On fait le signe de pensée, de paroles, d'écriture et de signes, et celui de présenter ou de montrer.

DISCONTINUER. 1°. Action d'agir. 2°. Action de cesser. 3°. Signe du mode indéfini.

DISJOINDRE. Action de séparer des choses jointes, dont il faut figurer la nature ou la forme et la séparation.

DISLOQUER. 1°. Figurer des membres du corps humain, tels que les bras ou les jambes. 2°. Action de tomber, et figurer l'os de quelqu'un de ses membres déplacé par cette chute. 3°. Mode indéfini.

DISPAROÎTRE. 1°. Figurer un être ou un objet présent. 2°. C'est la main gauche qui, s'éle-

vant au-dessus de la droite, figure cet objet. 3°. C'est en s'abaissant que la même main représente l'absence de cet objet et sa disparition. 4°. Mode indéfini.

DISPERSER. 1°. Action de répandre en plusieurs lieux des êtres ou des objets. 2°. Mode indéfini.

DISTRIBUER. 1°. Action de partager un objet en plusieurs parts. 2°. Action de donner sa part à chaque personne. 3°. Mode indéfini.

DIVERTIR. (SE) 1°. Représenter des enfans, et même de grandes personnes, se livrant aux amusemens, à la gaieté. 2°. Mode indéfini.

DORER. 1°. Signe de l'or (page 44). 2°. Figurer l'or en feuilles. 3°. Action de l'étendre et de l'appliquer sur un objet quelconque. 4°. Mode indéfini.

DORMIR. 1°. Signe naturel de cet état. 2°. Mode indéfini.

DRAPER. 1°. Signe de drap, en figurant les matières dont on le compose, la manière de le faire, et sa destination. 2°. Mode indéfini.

DRESSER. 1°. Figurer un objet étendu, d'une manière horizontale. 2°. Action de le redresser, en l'élevant à plomb. 3°. Mode indéfini.

DURCIR. 1°. Figurer un objet mou, d'argile molle et fraîche. 2°. Action de le faire sécher

aux rayons du soleil, ou à la chaleur du feu. 3°. Mode indéfini.

## E.

EBAUCHER. 1°. Commencer un ouvrage quelconque, soit de peinture, soit de gravure, soit de sculpture, soit de quelqu'art mécanique, et ne lui donner encore que les formes premières, sans aucun perfectionnement, et sans le poli qui lui convient. 2°. Mode indéfini.

EBLOUIR. 1°. Signe du soleil, éclairant sans nuage et dans le plus beau jour. 2°. Action de le regarder, sans obstacle et sans un intermédiaire quelconque. 3°. Figurer l'effet que produit sur les yeux cette simple vue. 4°. Mode indéfini.

EBRANLER. 1°. Action de donner des secousses à un objet quelconque. 2°. Mode indéfini.

EBRÉCHER. 1°. Figurer un couteau et l'action de s'en servir. 2°. Figurer une brèche qu'on y fait en l'employant à couper quelque corps solide et dur. 3°. Mode indéfini.

ECAILLER. 1°. Figurer un poisson couvert d'écailles. 2°. Action de les lui ôter. 3°. Mode indéfini.

ECHAFAUDER. 1°. Figurer un mur à continuer, ou à réparer. 2°. Action de dresser des

échafauds contre ce mur, à la manière des maçons. 3°. Mode indéfini.

Echapper. (s') 1°. Action de s'enfuir, de se sauver, pour se garantir de tout danger, et de tout accident nuisible. 2°. Mode indéfini.

Echauffer. (s') 1°. Signe de courir, de s'agiter beaucoup, au point de suer, comme si on avoit travaillé, hors de toute mesure. 2°. Mode indéfini.

Eclabousser. 1°. Figurer un temps pluvieux et de boue. 2°. Figurer l'action de marcher sans précaution, et de faire rejaillir la boue sur ceux avec qui on se trouve, ou sur soi-même, sur ses bas, sur ses habits. 2°. Mode indéfini.

Eclaircir. 1°. Figurer un petit meuble, un ustensile quelconque, un couvert, un instrument, un outil, tous sales, et couverts ou de crasse ou de rouille. 2°. Action de les nettoyer, de leur rendre le brillant qu'ils avoient. 3°. Mode indéfini.

Eclairer. 1°. Figurer les ténèbres de la nuit, en fermant les yeux. 2°. Action d'allumer une bougie. 3°. Tenir la bougie élevée, pour éclairer tout ce qui auparavant étoit obscur. 4°. Mode indéfini.

Eclore. 1°. Figurer des œufs qu'une poule a couvés. 2°. Figurer ces mêmes œufs percés par

le bec des poussins, et ceux-ci se dégageant de la coque. 3°. Mode indéfini.

Ecorcher. 1°. Signe d'un quadrupède quelconque. 2°. Action de lui ôter sa peau. 3°. Mode indéfini.

Ecosser. 1°. Action de tirer les pois, les fèves, les lentilles, et autres légumes, de leurs gousses, de leurs cosses. 2°. Signe du mode indéfini.

Ecouler. 1°. Figurer un ruisseau, une rigolle, et un liquide qui s'écoule dans l'un ou dans l'autre. 2°. Mode indéfini.

Ecouter. 1°. Figurer l'action de prêter l'oreille aux discours de quelqu'un, et figurer l'attention de celui qui désire d'entendre. 2°. Mode indéfini.

Ecraser. 1°. Figurer, à ses pieds, un insecte quelconque, tel qu'une araignée, un limaçon, etc. 2°. Action de poser dessus un de ses pieds. 3°. Mode indéfini.

Ecrire. 1°. Action d'écrire, et par conséquent signe de papier, d'écritoire et de plume, avant de les employer. 2°. Mode indéfini.

Ecrouler. (S') 1°. On figure un vieux mur, une vieille cloison. 2°. On les figure tombant, ou par l'effort de quelqu'un qui les abat, ou seulement de vétusté.

Ecumer. 1°. Figurer un pot mis sur le feu, et dans lequel on a mis de la viande. 2°. On le figure bouillant, et favorisant ainsi l'écume que rend la viande qui y cuit. 3°. Mode indéfini.

Edifier. 1°. Figurer tout ce qui sert à construire un édifice quelconque. 2°. Figurer l'action de ceux qui creusent les fondemens, des tailleurs de pierre qui préparent les pierres, des maçons qui font les murs, du charpentier et du menuisier, du serrurier et du vitrier qui font tout le reste. 3°. Mode indéfini.

Effacer. 1°. Action d'écrire. 2°. Action de rayer ce qu'on a écrit, d'ôter l'écriture, les marques, les vestiges de ce qui étoit écrit, peint, gravé ou dessiné. 3°. Mode indéfini.

Effleurer. 1°. Figurer deux personnes qui se battent, dont l'une blesse l'autre légèrement. 2°. Ou même faire l'action d'ôter d'un arbre ou de toute autre plante, un peu de son écorce ou de sa peau, ou de la superficie d'une chose. 3°. Mode indéfini.

Efforcer. (s') 1°. Figurer l'action d'une personne qui, dans un travail qu'on suppose et qu'on figure, emploie toutes ses forces pour réussir. 2°. Mode indéfini.

Effrayer. 1°. Représenter deux personnes, dont l'une cause à l'autre une grande peur, une grande

grande crainte : ce signe est naturellement donné par ce qui arrive souvent parmi les enfans qui, dans leurs jeux, s'effraient, les uns les autres. 2°. Mode indéfini.

EGALER. 1°. Figurer deux objets, dont l'un est plus grand que l'autre. 2°. Action d'ôter l'excès de l'un, ou d'ajouter ce qui manque à l'autre. 3°. Signe d'égalité par le rapprochement des deux index.

EGARER. 1°. Figurer deux personnes allant ensemble, et dont l'une conduit l'autre, et la détourne de sa route, pour lui en faire prendre une autre qui n'est pas la véritable. 2°. Mode indéfini.

EGAYER. 1°. Représenter plusieurs personnes, et se mettre soi-même dans un état d'humeur sombre et chagrine, en exprimant, par signes, que telles sont les personnes qu'on suppose présentes. 2°. En figurer une qui, par son humeur gaie et badine, réjouit les autres, et leur cause une joie douce et aimable, qu'il faut figurer aussi. 3°. Mode indéfini.

EGAYER. (S') 1°. Se supposer seul et triste. 2°. Passer à un état de gaieté qu'annonce un sourire agréable. 3°. Mode indéfini.

EGRATIGNER. 1°. Imiter sur une de ses mains, avec les ongles des doigts de l'autre, ce que fait

un chat qu'on caresse ou qu'on irrite. 2°. Imiter la déchirure de la peau, qui en est l'effet.

EGRUGER. 1°. Action de pulvériser et de mettre en parties très-menues, ou avec un marteau, ou avec une râpe, ou tout autre instrument tranchant, quelque chose de dur, comme le sel, le sucre, etc. 2°. Mode indéfini.

ELARGIR. 1°. Figurer un habit étroit. 2°. Action de lui donner plus d'ampleur, et de le rendre plus propre à sa destination. 3°. Mode indéfini.

ELEVER. 1°. On figure un objet étendu et à terre. 2°. On figure l'action de le dresser et de l'élever au-dessus de la place qu'il occupoit. 3°. Mode indéfini.

ELOIGNER. 1°. Indiquer un lieu loin de celui où l'on est, et supposer une personne auprès de soi. 2°. On lui fait signe d'aller au lieu indiqué. 3°. Enfin on indique une grande distance entre cette personne et soi. 4°. Mode indéfini.

EMBARRASSER. 1°. On indique le lieu où l'on est, en figurant une ligne circulaire qui en forme l'enceinte. 2°. On figure des chaises, des tables, des fauteuils, placés sans ordre, qui en couvrent la surface, et qui empêchent qu'on ne puisse s'y promener. 3°. Mode indéfini.

EMBALLER. (*Voyez* le mot *Balle*, pag. 295).

EMBARQUER. 1°. Action de mettre des marchandises, des munitions et des personnes dans un vaisseau, après avoir figuré le vaisseau, par gestes, en dessinant sa forme, ses agrès et tout ce qui le caractérise et le distingue. 2°. Mode indéfini.

EMBAUMER. 1°. Figurer un objet susceptible de se corrompre, tel qu'un cadavre, et exprimer, par signes, le projet de le conserver. 2°. Figurer des herbes odorantes qu'on prépare, et autres choses, telles que le sel, qu'on emploie pour le garantir de la corruption. 3°. Figurer la manière de saturer ce corps de tous ces préservatifs. 4°. Mode indéfini.

EMBOÎTER. 1°. Figurer une sorte de boîte, ou une profonde cavité dans une chose quelconque. 2°. Figurer une autre chose qu'on renferme dans cette boîte, ou dans cette cavité. 3°. Mode indéfini.

EMBOURBER. (S') 1°. Figurer un tas de bourbe ou de boue sur une route. 2°. Action de s'enfoncer dans cette bourbe. 3°. Mode indéfini.

EMBRASER. 1°. Figurer du feu. 2°. Figurer l'action de mettre le feu en quelque lieu, dans l'intention de brûler un objet quelconque, et de le réduire en cendres. 3°. Mode indéfini.

EMBRASSER. 1°. Figurer deux personnes,

dont l'une serre l'autre dans ses bras. 2°. Mode indéfini.

EMBROCHER. 1°. Figurer une pièce de fer longue, menue et pointue, qui sert à rôtir la viande. 2°. Action de percer une pièce de gibier, de volaille ou de viande, et de passer la broche au travers. 3°. Mode indéfini.

EMIER ou EMIETTER. 1°. Figurer du pain qu'on tient dans sa main. 2°. Action de le réduire en petits morceaux, en petites miettes. 3°. Mode indéfini.

EMMAIGRIR. (Voyez *Amaigrir*, *pag.* 414).

EMMANCHER. 1°. Figurer un instrument quelconque. 2°. Action d'y mettre un manche. 3°. Mode indéfini.

EMMÉNAGER. 1°. Figurer, en en dessinant les formes et la destination, tous les meubles nécessaires à une famille, ou seulement à une personne. 2°. Action de les ôter d'une maison que l'on quitte, et de les apporter dans celle où on va loger. 3°. Les mettre en ordre, et, chacun, à leur place. 4°. Mode indéfini.

EMMENER. Figurer deux personnes dont l'une emmène l'autre au lieu où n'est pas la première.

EMOUDRE. 1°. Figurer des instrumens tranchans, et l'action d'en aiguiser le taillant sur une meule. 2°. Signe du mode indéfini.

EMOUSSER. 1°. Figurer une arme aiguë et tranchante, ou un instrument quelconque, tel qu'un couteau, un rasoir, une lancette, une serpette, etc. 2°. Figurer l'action de s'en servir, contre un corps solide et dur qui en gâte le fil, qui en rabat la pointe et le taillant. 3°. Mode indéfini.

EMPAQUETTER. 1°. Figurer plusieurs petits objets usuels, tels que des épingles, aiguilles, dés, couteaux, ciseaux, étuis, etc. 2°. Action de réunir chaque sorte, et d'en faire autant de paquets. 3°. Mode indéfini.

EMPARER. (S') 1°. Action de se saisir, par force ou par adresse, d'un objet dont on n'est pas le propriétaire. 2°. Signe d'avoir. 3°. Signe d'emporter l'objet qu'on a pris. 4°. Mode indéfini.

EMPESER. 1°. Figurer du linge fin, tel que des bonnets de femme, des fichus, des cravates, des jabots. 2°. Signe d'une colle délicate faite d'amidon délayé et cuit. 3°. Action de mettre cette colle sur le linge, pour empêcher qu'il ne se chiffonne, et pour qu'il ait le lustre qu'il doit avoir. 4°. Mode indéfini.

EMPESTER. 1°. Signe de peste (*voyez* le mot *Epidémie*, page 348); ajoutez que cette maladie, souvent mortelle, se communique plus particulièrement par le contact, que par l'air qu'on

respire. 2°. Action de jeter dans le lieu qu'on veut empester des vêtemens et des comestibles touchés par des pestiférés. 3°. Mode indéfini.

Empêcher. 1°. On figure deux personnes, dont l'une veut entrer en un lieu quelconque, ou faire toute autre chose qui ne convient pas à l'autre. 2°. Figurer celle-ci empêchant celle-là de suivre son projet, et de faire ce qu'il lui plaisoit de faire. 3°. Mode indéfini.

Empiler. 1°. Figurer beaucoup de bois à brûler, épars çà et là, sans ordre et sans arrangement. 2°. Action de le mettre en un seul lieu, pour ne former qu'un seul tas et une pile. 3°. Mode indéfini.

Emplir. 1°. Figurer un vase quelconque, et un liquide. 2°. Action de verser dans ce vase, jusqu'au bord, le liquide figuré. 3°. Mode indéfini.

Empoisonner. 1°. Figurer un suc, une drogue quelconque. 2°. Action de les mêler avec quelque comestible, ou quelque liquide, et de les donner à un être quelconque. 3°. Signe de mort. 4°. Mode indéfini.

Empoissonner. 1°. Figurer un étang. 2°. Figurer des poissons. 3°. Action de les mettre dans cet étang. 4°. Mode indéfini.

Emporter. 1°. Figurer un objet quelconque.

2°. Action de le porter d'un lieu dans un autre. 3°. Mode indéfini.

EMPORTER. (S') 1°. Signe de colère et d'une agitation violente de l'ame. 2°. Mode indéfini.

EMPREINDRE. 1°. Figurer un cachet, ou un coin quelconque. 2°. Faire tomber sur le papier de la cire brûlante. 3°. Action de mettre le cachet ou le coin sur la cire, ou même sans cire, sur le papier, après l'avoir trempé dans un liquide coloré. 4°. Mode indéfini.

EMPRUNTER. 1°. Action de demander à quelqu'un, en ajoutant le signe de rendre, au temps futur, de l'argent, ou toute autre chose. 2°. Mode indéfini.

ENCADRER. 1°. Figurer une gravure, une estampe et un cadre. 2°. Action d'arranger cette estampe, ou gravure, à la manière des vitriers. 3°. Mode indéfini.

ENCEINDRE. 1°. Figurer une ville, un parc, un champ, une vigne, un bois, un pré. 2°. Action de les entourer d'une haie ou d'un mur, d'un fossé, de filets, d'hommes armés. 3°. Mode indéfini.

ENCENSER. 1°. Figurer un encensoir, une navette et de l'encens. 2°. Action de mettre du feu et de l'encens dans l'encensoir. 3°. Action d'encenser, à la manière de ceux qui servent à l'autel.

Enchaîner. 1°. Figurer un être quelconque, animal ou homme; et une chaîne, dont il est facile de figurer la forme et les anneaux. 2°. Action de l'employer à lier et attacher cet animal ou cet homme. 3°. Mode indéfini.

Enchérir. 1°. Figurer un marché public ou un encan, et plusieurs personnes qui achètent, sur la criée d'un officier public. 2°. Action d'ajouter au prix annoncé, proposé par le dernier enchérisseur. 3°. Mode indéfini.

Endormir. (s') 1°. Signe naturel de sommeil, en imitant quelqu'un qui dort, mais en observant ce qu'on fait quand on va s'endormir; on ferme les yeux, on les ouvre, on les referme, et on les ouvre encore. 2°. Mode indéfini.

Enduire. 1°. Figurer une surface quelconque, mal unie et raboteuse. 2°. Figurer une matière liquide et solide, à la fois. 3°. Action d'employer cette matière à rendre unie et égale la surface qui ne l'étoit pas. 4°. Mode indéfini.

Endurcir. 1°. Figurer un objet mou. 2°. Exprimer qu'il devient dur, selon sa nature, aux rayons du soleil, ou à la chaleur du feu, ou par tout autre moyen. 3°. Mode indéfini.

Endurer. 1°. Figurer deux personnes, dont l'une, dure par caractère et fâcheuse, fait souffrir l'autre, et la tourmente, par de mauvaises

manières, de mauvais procédés. 2°. Représenter celle-ci souffrant patiemment toutes ces épreuves. 3°. Mode indéfini.

ENFANTER. 1°. Représenter une femme grosse et sur le point d'accoucher. 2°. La représenter dans les souffrances et les douleurs de l'enfantement; et à l'aide des soins d'un accoucheur, donnant la vie à un enfant. 3°. Mode indéfini.

ENFERMER. 1°. Représenter deux personnes dont l'une enferme l'autre en un lieu d'où celle-ci ne peut sortir; signe de deux personnes; signe de chambre, ou même de prison; signe d'ouvrir, de faire entrer et de fermer à la grosse clef. 2°. Mode indéfini.

ENFILER. 1°. Signe d'aiguille, de fil, de perles, de grains de chapelet. 2°. Action d'enfiler l'aiguille, les perles, les grains. 3°. Mode indéfini.

ENFLAMMER. 1°. Signe de feu et de quelque matière combustible. 2°. Action de jeter au feu cette matière. 3°. Mode indéfini.

ENFLER. 1°. Figurer une vessie, un ballon. 2°. Action de souffler dans l'une et dans l'autre. 3°. Mode indéfini.

ENFONCER. (Ce mot a plusieurs acceptions). 1°. Figurer des tonneaux et des cuves. 2°. Figurer un tonnelier qui y met des fonds. 3°. Mode indéfini.

Enfoncer. 1°. Figurer une profondeur quelconque. 2°. Action de pousser, de presser vers le fond, de mettre au fond un objet quelconque. 3°. Mode indéfini.

Enfoncer. 1°. Le premier signe du précédent. 2°. Action de ficher une chose pointue dans une autre. 3°. Mode indéfini.

Enfoncer. 1°. Le premier signe du précédent. 2°. Action de rompre, de briser avec violence, de mettre en désordre, de renverser. 3°. Mode indéfini.

Enfoncer. 1°. Le premier signe du précédent. 2°. Action de percer, de pénétrer, de pousser fort avant, d'approfondir. 3°. Mode indéfini.

Enfouir. 1°. Action de creuser la terre, et d'y faire un trou. 2°. Action de cacher dans ce trou un objet quelconque. 3°. Mode indéfini.

Enfourner. 1°. Figurer un four. 2°. Action d'y mettre du bois et de le brûler. 3°. Action d'y mettre des pains en pâte. 4°. Mode indéfini.

Enfuir. (S') 1°. Action de se sauver, en courant, de quelque lieu dangereux; signe de lieu; signe de danger; signe de fuir. 2°. Mode indéfini.

Engendrer. 1°. Signe d'homme et de femme. 2°. Signe de mariage, par le signe de l'anneau

conjugal donné à l'épouse par le mari. 3°. Signe d'habiter ensemble. 4°. Signe de grossesse et d'enfantement. 5°. Mode indéfini.

Engloutir. 1°. Signe de quelque comestible. 2°. Action d'avaler gloutonnement (*voyez* ce mot, page 424). 3°. Mode indéfini.

Engourdir. 1°. Indiquer un membre du corps, un pied, une jambe, une main. 2°. Action de les placer sous quelque partie qui pèse sur ces membres. 3°. Figurer ce membre ayant perdu, par la pression, son mouvement. 4°. Mode indéfini.

Engraisser. 1°. Figurer une personne qui a le soin d'une basse-cour, et qui donne à quelques-uns des animaux dont elle est chargée, plus de nourriture et plus de soins qu'aux autres. 2°. Signe de maigreur, et signe de graisse: la maigreur se figure en alongeant les joues, de manière à ce que la peau paroisse collée sur les os; et la graisse, en gonflant ces mêmes joues, ce qui leur donne l'apparence de la graisse. 3°. Signe du mode indéfini.

Enivrer. 1°. Figurer plusieurs personnes dont l'une fait boire beaucoup les autres; ou même, les figurer toutes buvant et s'excitant ensemble à boire outre mesure. 2°. Signe de gens ivres, en figurant leur démarche incertaine, et tous

les airs de gens dans cet état. 3°. Mode indéfini.

ENLAIDIR. 1°. Figurer une personne d'une jolie figure. 2°. Figurer la petite vérole qui lui survient. 3°. Figurer cette même personne marquée par cette maladie cruelle, et dont les traits sillonnés, n'ont plus cette forme première qui la rendoit jolie. 4°. Mode indéfini.

ENLEVER. 1°. Figurer un appartement richement orné. 2°. Figurer quelqu'un qui y pénètre sans être vu, et qui, avec un air de mystère et de filouterie, prend et emporte quelque chose. 3°. Mode indéfini.

ENLUMINER. 1°. Figurer des estampes. 2°. Action de les colorier. 3°. Mode indéfini.

ENNUYER. 1°. Figurer plusieurs personnes. 2°. En figurer une d'entr'elles qui fait de longs récits, racontant des choses communes, en termes communs. 3°. Représenter celles qui l'écoutent, bâillant, tournant la tête, regardant le plafond et tout ce qui se trouve autour d'elles. 4°. Mode indéfini.

ENRACINER. 1°. Figurer des arbustes qu'on plante. 2°. Figurer l'état de ces arbustes enfoncés dans la terre, et leur racine s'y répandant et s'y attachant. 3°. Mode indéfini.

ENRAGER. 1°. Figurer la rage, en montrant qu'elle fait perdre la raison, et qu'elle donne de

l'horreur pour tous les liquides. 2°. Faire tous les signes de la fureur, en menaçant de mordre tout ce qui se rencontre. 3°. Mode indéfini.

ENRHUMER. (S') 1°. Signe de rhume (*voyez ce mot, page 323*). 2°. Tousser, à plusieurs reprises.

ENSANGLANTER. 1°. Signe de sang : on le figure en imitant l'action de la saignée. 2°. On feint de le répandre sur l'objet dont on s'entretient, et qui, dans la phrase, est le complément de ce verbe. 3°. Mode indéfini.

ENSEMENCER. 1°. Figurer des terres labourées. 2°. Action d'y répandre des graines. 3°. Mode indéfini.

ENSEVELIR. 1°. On figure un corps mort. 2°. Action d'envelopper ce corps dans un suaire et de l'y coudre. 3°. Mode indéfini.

ENTAMER. 1°. On figure un pain dont personne n'a encore mangé. 2°. On commence à en couper un premier morceau. 3°. Mode indéfini.

ENTASSER. 1°. Figurer plusieurs choses éparses. 2°. Action de les rassembler et de les mettre, les unes avec les autres, et même les unes sur les autres. 3°. Mode indéfini.

ETENDRE. 1°. Figurer une ou plusieurs choses. 2°. Action de les déployer et de les mettre à découvert et tout de leur long. 3°. Mode indéfini.

ENTONNER. 1°. Figurer le chœur d'une église et le lutrin. 2°. Figurer des chantres rangés autour, et commençant à chanter : on imite tout ce qu'on leur voit faire quand ils chantent. 3°. Mode indéfini.

ENTOURER. 1°. Figurer un objet ou une personne. 2°. Figurer plusieurs personnes qui se placent autour, en forme de cercle. 3°. Mode indéfini.

ENTREVOIR. 1°. Signe de voir; mais ce doit être en fermant les yeux à demi, et en cherchant à découvrir ce qu'on veut voir, et qu'on ne peut voir qu'imparfaitement. 2°. Mode indéfini.

ENVOLER. (S') 1°. Figurer des oiseaux. 2°. Les figurer s'envolant : c'est en élevant, à la fois, les deux mains, et en battant l'air, à la manière des oiseaux, qu'on imite leur vol. 2°. Mode indéfini.

ENVELOPPER. 1°. Action de couvrir un objet, avec du papier, du linge, de l'étoffe. 2°. Mode indéfini.

ENVIRONNER. 1°. Action d'enfermer d'une haie, ou d'un mur, ou d'une multitude de personnes, un lieu quelconque. 2°. Mode indéfini.

ENVISAGER. 1°. Figurer deux personnes dont

l'une regarde l'autre au visage, et la considère avec attention. 2°. Mode indéfini.

EPANOUIR. (S') 1°. Figurer une fleur, telle qu'une rose, un œillet, etc. 2°. Figurer ce bouton s'ouvrant, s'étendant, se développant, et fleurissant pleinement et entièrement. 3°. Mode indéfini.

EPARPILLER. 1°. Action de jeter ou de laisser tomber çà et là des objets minces et légers. 2°. Mode indéfini.

EPELER. 1°. Action de nommer, en les prononçant, les lettres de l'alphabet, pour en former des syllabes. 2°. Mode indéfini.

EPLUCHER. 1°. Figurer des herbes et des graines. 2°. Action d'en ôter les ordures, de les nettoyer, d'en retrancher ce qu'il y a de mauvais. 3°. Mode indéfini.

EPOUSER. 1°. Figurer un garçon et une fille au pied des autels, l'un donnant la main à l'autre, l'une recevant de l'autre l'anneau conjugal; l'un disant à l'autre : *Je vous prends pour épouse;* et celle-ci disant au garçon : *Je vous prends pour époux*. 2°. Figurer le prêtre bénissant cette union. 3°. Mode indéfini.

EPOUVANTER. 1°. Figurer deux personnes dont l'une fait peur à l'autre : ce signe se fait en

imitant un bruit imprévu, ou quelque accident. 2°. Mode indéfini.

EPUISER. 1°. Action de tirer d'un étang ou d'un puits toute l'eau qui s'y trouvoit, et n'en point laisser. 2°. Mode indéfini.

EPURER. 1°. Figurer une eau bourbeuse ou sablonneuse. 2°. Action de changer cette eau du lieu où elle étoit, et de la faire passer par des filtres propres à la clarifier. 3°. Mode indéfini.

ESCORTER. 1°. Figurer quelques personnes voyageant en pays ennemi, ou par des chemins dangereux : ces signes se font en figurant des soldats armés, ou des voleurs qui le sont aussi. 2°. Action de donner à ces personnes d'autres gens qui les accompagnent, et qui les préservent de tout accident fâcheux : le signe de préserver se fait comme celui de conserver ; celui d'accident, en figurant la chute d'une pierre, d'une tuile, d'un coup de pistolet ou de fusil. 3°. Mode indéfini.

ESQUIVER. 1°. Action de s'en aller avec légéreté et promptitude, en observant de n'être vu de personne : on regarde autour de soi, d'un air de méfiance, et on fait le signe de sortir, à l'échappée et sans se faire remarquer. 2°. Mode indéfini.

ESSUYER. 1°. Figurer un meuble mouillé, ou les

les mains qu'on vient de laver. 2°. Action de les essuyer. 3°. Mode indéfini.

ESTROPIER. 1°. Action de couper, d'abattre, de casser un bras ou une jambe à une personne, ou de se casser à soi-même ce bras ou cette jambe. 2°. Figurer la personne qui a éprouvé ce malheur, ne pouvant se servir du membre cassé ou rompu. 3°. Mode indéfini.

ETALER. 1°. Figurer la boutique d'un marchand, et le représenter exposant, sur le devant de sa boutique, ses marchandises. 2°. Mode indéfini.

ETANCHER. 1°. Figurer une personne ayant une grande soif, et buvant, sans cesser, jusqu'à ce que cette soif soit étanchée. 2°. Mode indéfini.

ETEINDRE. 1°. Figurer le feu allumé, ou une bougie allumée. 2°. Action de les éteindre, en jetant de l'eau sur l'un, et en soufflant l'autre.

ETENDRE. 1°. Figurer du linge blanchi et encore mouillé. 2°. Action de l'étendre. 3°. Mode indéfini.

ETINCELER. 1°. Indiquer les étoiles, et figurer leur lumière; ou même des diamans, et figurer le feu qu'ils semblent jeter, et qui cause à la vue une sorte d'éblouissement. 2°. Mode indéfini.

ETONNER. 1°. Faire soi-même un mouve-

ment prompt qui annonce une émotion subite, causée dans l'ame, par la crainte ou l'admiration. 2°. Figurer une personne présente chez laquelle on produit ce mouvement : on suppose le second signe quand ce verbe est actif réfléchi. 3°. Mode indéfini.

ETRANGLER. 1°. On se prend soi-même à la gorge, imitant l'action d'une personne qui veut en suffoquer une autre, et qui, à cet effet, lui serre le cou, pour boucher les conduits de la respiration. 2°. Mode indéfini.

ETRÉCIR. 1°. Figurer un habit, ou toute autre chose plus large qu'il ne faut. 2°. Figurer l'action d'en diminuer la trop grande étendue. 3°. Mode indéfini.

ETRILLER. 1°. Figurer un cheval. 2°. Figurer un peigne de fer. 3°. Figurer l'action de se servir de ce peigne, pour décrasser la peau et le poil du cheval. 4°. Mode indéfini.

EVACUER. 1°. Figurer une citadelle, une maison, une salle, ou tout autre lieu. 2°. Figurer chacun de ces lieux, occupés, la citadelle par des soldats, la maison, la salle, etc., par d'autres personnes. 3°. Figurer ces soldats, ces personnes, sortant de ces lieux, et les abandonnant. 4°. Mode indéfini.

EVANOUIR. (S') 1°. Figurer l'action de per-

dre l'usage de ses sens, de tomber en défaillance et de se pâmer, en imitant les personnes qui tombent dans cet état. 2°. Mode indéfini.

Evaporer. (s') 1°. Figurer un objet mouillé et qu'on approche du feu. 2°. Figurer l'eau qu'il contient et qui en sort, s'exhalant en vapeurs. 3°. Mode indéfini.

Eveiller. 1°. Figurer une personne livrée au sommeil. 2°. Action de la secouer. 3°. Mode indéfini.

Eventer. (s') 1°. Figurer une femme ayant chaud. 2°. Figurer un éventail, par ce qui le compose et par sa forme. 3°. Imiter la manière de s'en servir. 4°. Mode indéfini.

Eviter. 1°. Figurer un précipice, un abyme, ou même un serpent, un chien méchant. 2°. Action de fuir, et de marcher loin de tous ces objets. 3°. Mode indéfini.

Exciter. 1°. Figurer deux personnes dont l'une a un devoir à remplir, quelque chose à faire. 2°. On peut déterminer ce devoir et cette action, en figurant une course à faire, une lettre à écrire, une commission quelconque à remplir. 3°. L'une des deux engage l'autre, la presse de faire ce qu'elle doit faire, et c'est en touchant son coude, de l'index de la main droite, à plusieurs reprises, accompagnant ce geste d'un mou-

vement des yeux et de la physionomie. 4°. Mode indéfini.

EXHUMER. 1°. Figurer un tombeau. 2°. Action d'en ôter la pierre, de le creuser, et d'en ôter le corps mort qu'on y avoit mis. 3°. Mode indéfini.

EXISTER. 1°. Figurer un objet, un être, une chose, et faire le signe de leur existence, en les montrant des deux mains, et en feignant de les regarder. 2°. Mode indéfini.

EXPIRER. 1°. Signe d'aspirer l'air péniblement et de l'expirer, en baissant la tête, et en fermant les yeux, à la manière des mourans. 3°. Mode indéfini.

EXPULSER. 1°. Figurer une maison et deux personnes dont l'une en est la propriétaire. 2°. Figurer une rixe, une querelle qui s'élève entr'elles. 3°. Figurer l'une renvoyant l'autre, et la forçant de sortir. 4°. Mode indéfini.

EXTERMINER. 1°. Figurer des animaux nuisibles, ou incommodes, tels que les loups, les renards, les souris, etc. 2°. Figurer l'action de leur faire la chasse, de toutes les manières. 3°. Exprimer qu'on les a tous détruits, et qu'il n'en reste pas un. 4°. Mode indéfini.

EXTIRPER. 1°. Figurer un cancer, une loupe, des cors aux pieds, ou toute autre tumeur. 2°.

Action de les enlever, sans en rien laisser. 3°. Mode indéfini.

Ce verbe se dit encore des mauvaises herbes des champs.

## F.

FAÇONNER. 1°. Figurer un objet. 2°. Figurer des formes : c'est la main droite qui les représente sur la gauche, et en l'air. 3°. Action de donner une de ces formes à l'objet supposé. 4°. Mode indéfini.

FAIRE. 1°. Faire plusieurs actions diverses. 2°. Après avoir figuré ces actions, faire agir les deux mains, avec l'air d'attention qui distingue le *faire*, d'*agir*. 3°. Mode indéfini.

FAIRE FAIRE. 1°. Tous les signes du précédent. 2°. Signe de commandement. 3°. Mode indéfini.

FALLOIR. 1°. Signe de n'être pas présent, de manquer : il se fait en cherchant à terre, devant soi, avec l'air d'être fâché de ne rien trouver. 2°. Imiter l'action de celui qui dit impérieusement qu'il faut apporter ce qui manque. 3°. Mode indéfini.

FANER. (SE) 1°. Figurer des fleurs. 2°. Signe de couleur qui s'efface, de fraîcheur qui s'éva-

nouit, et d'odeur qui se perd : ces signes se font, en ajoutant celui de négation à chacun. 3°. Mode indéfini.

FAUCHER. 1°. Figurer un pré. 2°. Figurer une faux. 3°. Action de s'en servir pour couper l'herbe. 4°. Mode indéfini.

FENDRE. 1°. Figurer des objets, comme des arbres, des bûches, etc. 2°. Action de les diviser en deux ou plusieurs pièces, soit en large, soit en long. 3°. Mode indéfini.

FERMER. 1°. Figurer une maison, une grange, etc. 2°. Figurer des portes et des fenêtres. 3°. Action de fermer les unes et les autres. 4°. Mode indéfini.

FEUILLETER. 1°. Figurer un livre. 2°. Action d'en tourner les feuillets. 3°. Mode indéfini.

FICHER. 1°. Figurer des clous, ou des chevilles de bois. 2°. Action de les enfoncer, et de les faire entrer par la pointe. 3°. Mode indéfini.

FIGER. 1°. Figurer plusieurs sortes de liquides. 2°. Figurer le froid. 3°. Etat de ces liquides qui se condensent, se congèlent, se coagulent, et perdent leur mouvement. 4°. Mode indéfini.

FILER. 1°. Figurer une quenouille, des fuseaux et un rouet, du coton, de la soie, de la laine, du chanvre et du lin. 2°. Imiter le travail des fileuses. 3°. Mode indéfini.

FILOUTER. 1°. Action de dérober, de voler avec adresse, en imitant l'action et l'air de quelqu'un qui examine, autour de soi, au moment où il veut voler, s'il est aperçu. 2°. Mode indéfini.

FLAIRER. 1°. Figurer un objet odorant. 2°. Le porter sous le nez. 3°. Imiter l'action de celui qui veut sentir cet objet.

FLAMBER. 1°. Figurer un foyer, et un objet combustible qu'on y jette. 2°. Représenter cet objet brûlant et jetant de la flamme. 3°. Mode indéfini.

FLÉTRIR. 1°. Figurer des couleurs, des fleurs. 2°. Représenter le vent de bise, et le soleil dont les feux, en tombant sur les unes et sur les autres, les fanent et les gâtent. 3°. Mode indéfini.

FLEURIR. 1°. Figurer le printemps, par le signe de tout ce qui annonce cette saison. 2°. Figurer les arbres se couvrant de boutons, et ces boutons se changeant en fleurs. 3°. Mode indéfini.

FLUER. 1°. Représenter un liquide qui coule d'un vase dans un autre, ou ailleurs. 2°. Mode indéfini.

FOIBLIR. 1°. Figurer une personne forte et courageuse. 2°. La représenter devenant moins forte, et s'affoiblissant. 3°. Mode indéfini.

FOISONNER. 1°. Figurer un mets quelconque, et l'action de la personne qui ajoute à ce mets

une garniture qui le rend abondant. 2°. Mode indéfini.

FONDRE. 1°. Figurer une chose dure et forte. 2°. Action de l'approcher du feu ou de la mettre sur le feu, et de la rendre liquide. 3°. Mode indéfini.

FORTIFIER. 1°. Signe d'un homme foible. 2°. Action de le rendre fort : ce signe se fait en figurant la foiblesse et la force seulement ; la foiblesse, en laissant tomber les deux mains, comme quelqu'un qui, se trouvant fatigué, s'abandonne et se laisse aller ; et le signe de force, en tendant les bras et serrant les mains. 3°. Mode indéfini.

FOUDROYER. 1°. Signe de la foudre, en figurant l'éclair qui l'annonce et qui l'accompagne. 2°. Imiter la foudre qui tombe, et qui porte la terreur, la destruction et la mort sur les édifices et sur les êtres vivans. 3°. Mode indéfini.

FOUETTER. 1°. Figurer un fouet de cocher. 2°. Imiter l'action de fouetter les chevaux. 3°. Mode indéfini.

FOUILLER. 1°. Action de creuser la terre, pour y chercher quelque chose. 2°. Mode indéfini.

FOULER. 1°. Figurer de la vendange. 2°. Imiter l'action de ceux qui la foulent.

FOURRER. 1°. Figurer une armoire, un tiroir, une poche d'habit. 2°. Action d'y mettre une chose, en la pressant. 3°. Mode indéfini.

FRACASSER. 1°. Figurer des objets de plusieurs sortes, et surtout des objets fragiles. 2°. Imiter l'action de les casser, de les briser en plusieurs pièces. 3°. Figurer et l'action et les morceaux. 4°. Mode indéfini.

FRANCHIR. 1°. Supposer un ruisseau, un fossé, une rivière, des bornes, des frontières. 2°. Imiter l'action de sauter par-dessus le fossé et le ruisseau, de traverser la rivière, de passer les bornes et les frontières. 3°. Mode indéfini.

FRAUDER. 1°. Signe de vendre et d'acheter. 2°. Signe de tromper dans l'un ou dans l'autre. 3°. Mode indéfini.

FRAYER. 1°. On suppose un chemin à faire, ou à découvrir. 2°. On désigne ce chemin, on le trace et on le marque. 3°. Mode indéfini.

FRÉMIR. 1°. On figure la peur, la colère et l'indignation. 2°. On imite le tremblement et l'agitation que causent l'une et l'autre. 3°. Mode indéfini.

FRÉQUENTER. 1°. Figurer des personnes et des familles. 2°. En indiquer une qui voit souvent les unes, et qui va beaucoup chez les autres. 3°. Mode indéfini.

FRICASSER. 1°. Figurer quelques viandes, poissons et légumes. 2°. Figurer une poële, et autres ustensiles de cuisine, et des fourneaux.

3°. Action de faire cuire ces viandes, ces légumes et ces poissons avec l'assaisonnement convenable, après les avoir coupés par morceaux. 3°. Mode indéfini.

Friponner. (Voyez *Frauder*, page 503).

Frire. 1°. Action de faire cuire quelque comestible, à la poële. 2°. Mode indéfini.

Friser. 1°. Représenter des cheveux. 2°. Imiter l'action de les rouler et de les crêper. 3°. Mode indéfini.

Frissonner. 1°. Imiter, par un tremblement factice, le frisson de ceux qui ont grand froid, ou la fièvre, ou qui ont une peur extrême. 3°. Mode indéfini.

Froidir. 1°. Supposer un mets chaud. 2°. Figurer un temps convenable pour qu'il perde sa chaleur. 3°. Figurer l'action de le toucher, et d'exprimer, par signes, qu'il n'est plus chaud. 4°. Mode indéfini.

Frotter. 1°. Action de passer un torchon, ou l'époussoir sur des meubles; ou figurer un parquet, et imiter l'action du Savoyard, qui emploie la cire et la brosse, pour le nettoyer. 2°. Mode indéfini.

Fructifier. 1°. Signe d'arbres fruitiers. 2°. Les représenter portant du fruit. 3°. Mode indéfini.

FRUSTRER. 1°. Figurer plusieurs enfans héritiers de leur père. 2°. En représenter un trompé par ses frères et privé de sa part. 3°. Signes de père, de mort, d'enfans, tous frères, d'hérédité, de tromperie à l'égard d'un d'entr'eux.

FUIR. 1°. Figurer un animal féroce qui avance, et une personne qui l'aperçoit. 2°. Figurer cette personne s'échappant, à toutes jambes. 3°. Mode indéfini.

FUMER. 1°. Figurer une cheminée et du feu. 2°. Signe de fumée, en figurant le désagrément qu'elle cause : on figure aussi la fumée sortant d'une pipe qu'un fumeur a allumée, et qu'il tient à la bouche; on peut encore figurer la fumée de l'encens allumé. 3°. Mode indéfini.

## G.

GACHER. 1°. Action de jeter de l'eau sur quelque matière pulvérisée. 2°. Imiter les maçons quand ils font un ciment, ou du mortier. 3°. Mode indéfini.

GALONNER. 1°. Figurer un habit, un chapeau, etc. 2°. Figurer des galons. 3°. Action d'orner de galons cet habit, ce chapeau. 4°. Mode indéfini.

GALOPER. 1°. Imiter, par gestes, l'allure

d'un cheval qui court en faisant un saut en avant, et levant, presqu'en même temps, les deux jambes de devant, et ensuite celles de derrière. 2°. Mode indéfini.

Ganter. (se) 1°. Figurer des gants. 2°. Action de les mettre. 3°. Mode indéfini.

Garrotter. 1°. Supposer un criminel. 2°. Figurer de forts liens. 3°. Action de l'attacher fortement, de manière à lui rendre impossible la liberté de ses mouvemens. 4°. Mode indéfini.

Gater. 1°. Figurer un habit, un meuble, un livre, propres. 2°. Figurer l'action de répandre de l'huile ou de la graisse sur l'un, de détruire quelque partie de l'autre, de laisser tomber de l'encre sur le livre. 3°. Mode indéfini.

Gauffrer. 1°. Figurer une étoffe quelconque, et des plaques propres à imprimer des figures. 2°. Action d'appliquer ces plaques sur l'étoffe. 3°. Mode indéfini.

Geler. 1°. Représenter de l'eau dans un bassin, ou dans le lit d'une rivière. 2°. Figurer que cette eau n'a plus son courant ordinaire, et qu'elle est devenue solide : tout cela se représente facilement par gestes, par le signe de chacun de ces mots. 3°. Mode indéfini.

Gémir. 1°. Imiter la contenance et la physionomie d'une personne triste qui se plaint de

quelque malheur, qui pleure et qui gémit. 2°. Mode indéfini.

GÊNER. 1°. Représenter des souliers étroits et l'inquiétude qu'ils causent. 2°. Mode indéfini.

GERMER. 1°. Figurer des plantes. 2°. Figurer le bouton, ou la partie de la semence que la plante pousse au dehors, dans le temps convenable. 2°. Mode indéfini.

GÎTER. 1°. Figurer une maison, une chambre et un lit. 2°. Signe d'y demeurer (*voyez* ce mot, page 467). 3°. Mode indéfini.

GLANER. 1°. Signe d'un champ moissonné. 2°. Action de ramasser les épis épars et négligés. 3°. Mode indéfini.

GLISSER. 1°. Signe de glace (*voyez* ce mot, page 238). Action de se pousser, de se mouvoir sur la glace, en se servant de ses bras pour contre-poids. 3°. Mode indéfini.

GLISSER. 1°. Action de mettre le pied sur quelque endroit qu'on suppose glissant, sur quelque chose de gras ou d'uni, comme un parquet bien frotté, bien ciré. 2°. Imiter l'action de ceux qui chancellent sans tomber. 3°. Mode indéfini.

GRANDIR. 1°. Laisser tomber le bras droit, en relevant la main, comme pour montrer la taille d'un être qui n'excède pas cette mesure. 2°. Lever graduellement l'avant bras et la main,

pour représenter la croissance successive. 3°. Mode indéfini.

Gratter. 1°. Action de faire une friction forte sur la peau avec quelque chose d'aigu ou de raboteux, comme les ongles, une étrille, un peigne. 2°. Mode indéfini.

Greffer. 1°. Supposer un arbre quelconque. 2°. Imiter l'action d'un pépiniériste, qui, ayant coupé une petite branche tendre, ou un œil à la branche d'un arbre qui est en sève, l'insère dans celle d'un autre arbre. 3°. Mode indéfini.

Grelotter. 1°. Imiter les mouvemens de quelqu'un qui a un froid extrême. 2°. Mode indéfini.

Grignoter. 1°. Action de manger lentement, et en rongeant tout autour. 2°. Mode indéfini.

Gripper. (se) 1°. On figure du taffetas. 2°. Figurer la pluie qui le mouille. 3°. Figurer ce taffetas qui, en se séchant, prend de faux plis. 4°. Mode indéfini.

Griser. (se) 1°. Etat de celui, qui buvant outre mesure, en devient plus gai, et sans être encore ivre, parle et agit inconsidérément : on imite, par gestes, et cette intempérance, et cette gaieté, et cette inconsidération dans les paroles et dans les manières.

GRONDER. 1°. Supposer deux personnes, dont l'une a sur l'autre une supériorité de rang et de commandement. 2°. On suppose l'inférieur ayant manqué à quelqu'un de ses devoirs, on figure ce manquement par gestes, et on le détermine. 3°. On figure le supérieur reprochant sa faute au coupable, et on imite son air, son visage et ses manières. 4°. Mode indéfini.

GUÉRIR. 1°. Supposer un malade et un médecin, en figurant l'air et les manières de l'un et de l'autre; l'un triste, souffrant et dans son lit; l'autre en bonne santé, grave, et d'une physionomie bonne et propre à gagner la confiance; celui-ci tâtant le poux et interrogeant, celui-là répondant; celui-ci ordonnant des remèdes, celui-là les prenant et guérissant. 2°. Mode indéfini.

GUETTER. 1°. Action d'attendre ou le gibier qu'on a dessein d'attrapper, ou quelqu'un qu'on a besoin d'entretenir de quelqu'affaire : on imite l'air et l'impatience de celui qui attend, et surtout son attention à voir venir. 2°. Mode indéfini.

GUIDER. 1°. Représenter plusieurs, ou tout au moins deux personnes, dont l'une précède les autres dans un chemin qui leur est inconnu. 2°. Mode indéfini.

GUEUSER. 1°. Imiter l'action et les manières

des mendians, qnand ils demandent l'aumône. 2°. Mode indéfini.

GUIGNER. 1°. Action de regarder, du coin de l'œil. 2°. Mode indéfini.

GUINDER. 1°. Action de hausser et d'élever, soit les voiles d'un vaisseau, soit toute autre chose. 2°. Mode indéfini.

## H.

HABILLER. (S') 1°. Action de mettre ses habits, comme on fait, le matin, en se levant. 3°. Mode indéfini.

HABITER. 1°. Figurer une ville, une maison à la ville, une maison à la campagne. 2°. Signe de *Demeurer* (page 467). 3°. Mode indéfini.

HACHER. 1°. Action de couper de la viande, ou toute autre chose, en menues parties. 2°. Mode indéfini.

HALETER. 1°. Action de prendre souvent haleine, et de respirer avec palpitation et difficulté. 2°. Mode indéfini.

HANTER. Aller souvent en certains lieux, chez certaines personnes : on figure un lieu déterminé, et quelque personne connue, et l'action d'aller souvent dans ce même lieu, et chez cette personne.

HAPPER. 1°. On figure un chien qu'on suppose devant soi. 2°. Action de lui jeter quelque chose à manger. 3°. Imiter le mouvement du chien, qui prend avidement, dans sa gueule, ce qu'on lui jette. 4°. Mode indéfini.

HARASSER. 1°. Action de courir et de faire courir une autre personne, de manière à la fatiguer et à la lasser beaucoup : on figure la course, la personne et la fatigue. 2°. Mode indéfini.

HATER. 1°. Action d'aller. 2°. Action d'aller plus vîte. 3°. Mode indéfini.

HAUSSER. 1°. Action de placer un objet à la hauteur de sa propre taille. 2°. Action d'élever davantage cet objet, en le plaçant en un lieu plus haut. 3°. Mode indéfini.

HERBORISER. 1°. Figurer des prés, des bois et des campagnes. 2°. Action d'y aller pour y examiner les diverses plantes qui y viennent. 3°. Imiter ceux qui en considèrent les feuilles, les étamines, la tige et les racines, et qui apprennent à les connoître et à les distinguer. 4°. Mode indéfini.

HÉSITER. 1°. Signe d'incertitude et de doute : il se fait en prenant une attitude immobile, les yeux fixés sur un objet qu'on suppose devant soi. 2°. On balance sa tête, à droite et

à gauche, pour imiter le balancement de l'esprit et son hésitation. 3°. Mode indéfini.

HEURTER. 1°. Figurer deux corps durs : les deux poings fermés les imitent. 2°. Figurer leur rencontre et leur choc. 3°. Mode indéfini.

HOUSSER. 1°. Figurer un appartement. 2°. Signe d'araignées et de poussière au plafond, et sur les meubles. 3°. Action de les ôter avec un houssoir, ou avec un balai à long manche. 4°. Mode indéfini.

HUER. 1°. Figurer plusieurs personnes, dont l'une s'est rendue ridicule, ou par des manières extraordinaires, ou par des actions, ou des discours inconvenans. 2°. Figurer les autres se moquant de celle-là, la signalant et par des gestes et par des cris, pour augmenter le nombre des moqueurs. 3°. Mode indéfini.

HUILER. 1°. Figurer une salade à faire. 2°. Action de l'assaisonner, et surtout d'y mettre beaucoup d'huile. 3°. Mode indéfini.

HURLER. 1°. Figurer un loup, poussant de grands cris, ou une personne amèrement affligée, faisant de grands cris de douleur : on imite l'un et l'autre, en imitant les mouvemens de la gueule de l'un, et ceux de la bouche de l'autre. 2°. Mode indéfini.

## J.

Jardiner. 1°. Figurer un jardin, en traçant, par gestes, la distribution de toutes les parties qui le composent, les allées, les légumes qu'on y cultive, et la manière de le travailler, de l'arroser, etc. 2°. Action de le cultiver. 3°. Mode indéfini.

Jaser. 1°. Figurer plusieurs personnes réunies, causant ensemble longuement, et de choses légères et frivoles. 2°. C'est par le signe d'*action*, accompagné d'un air de mépris et de dédain, qu'on figure ces choses légères et de peu d'intérêt. 3°. Mode indéfini.

Javeler. 1°. Figurer un champ couvert d'épis. 2°. Figurer l'action de couper ces épis. 3°. Action de poser ces épis à terre, et de les y laisser, quelques jours, pour sécher, avant de les mettre en gerbes. 4°. Mode indéfini.

Jaunir. Figurer un objet quelconque, et l'action de le jaunir en le peignant, ou en le mettant dans une teinture propre à lui donner la couleur du citron ou de l'or : ces signes se réduisent aux suivans. 1°. Signe d'objet. 2°. Signe de citron, d'orange, de jaune d'œuf, de safran et de l'or; il faut les faire tous, pour généraliser l'idée et

représenter la couleur jaune. 3°. Figurer de peindre cet objet avec cette couleur. 4°. Mode indéfini.

Jeter. 1°. Action de pousser avec effort un objet quelconque contre terre. 2°. Mode indéfini.

Jeuner 1°. Figurer des alimens, tels que le pain, les fruits, la viande. 2°. Action d'en manger. 3°. Nier cette action d'une manière bien positive. 4°. Mode indéfini.

Illuminer. 1°. Figurer l'obscurité et les ténèbres, en fermant les yeux et les couvrant des deux mains. 2°. Action d'allumer, non-seulement des bougies et des quinquets, mais encore des lampions, sur les fenêtres et les corniches des maisons. 3°. Mode indéfini.

Impatienter. (s') 1°. Représenter une personne douce, tranquille et paisible. 2°. Figurer cette même personne témoignant des désirs inquiets, et l'agitation dans l'ame, par des mouvemens indélibérés, et allant jusqu'à l'emportement. 3°. Mode indéfini.

Implorer. 1°. Représenter quelqu'un dans un état de suppliant. 2°. Ajouter le signe des larmes. 3°. Mode indéfini.

Imposer. 1°. On représente des ecclésiastiques aux pieds d'un évêque, et celui-ci tenant

les deux mains élevées sur leur tête, à la cérémonie de leur ordination. 2°. Mode indéfini.

INONDER. 1°. Figurer un plat pays, et une rivière qui le traverse et qui l'arrose. 2°. Représenter des pluies abondantes qui, durant quelques jours, grossissent la rivière, et en font déborder les eaux. 3°. Représenter ces eaux inondant le pays. 4°. Mode indéfini.

INSÉRER. 1°. Représenter une chose propre à en recevoir une autre. 2°. Action de faire entrer celle-ci dans celle-là. 3°. Mode indéfini.

INVITER. Représenter deux personnes, dont l'une propose à l'autre de dîner chez elle et l'en prie. 1°. Signe de dîner (page 473). 2°. Signe de venir. 3°. Signe de prier. 4°. Mode indéfini.

## L.

LABOURER. 1°. Action de remuer la terre avec la charrue, ou la bêche, ou la houe, avec des bœufs ou des chevaux. 2°. Mode indéfini.

LACHER. 1°. Action de détendre, d'abandonner un objet à son propre poids, et de le laisser tomber. 2°. Mode indéfini.

LAISSER. 1°. Action de s'éloigner d'une personne ou d'une chose. 2°. Mode indéfini.

LAPIDER. 1°. Action de jeter des pierres à

quelqu'un, dans l'intention de le tuer. 2°. Mode indéfini.

LARMOYER. 1°. Action d'imiter quelqu'un qui verse beaucoup de larmes. 2°. Mode indéfini.

LAVER. 1°. Figurer quelque chose de sale. 2°. Action de le laver avec de l'eau, ou tout autre liquide. 3°. Mode indéfini.

LEVER. (SE) 1°. Figurer un lit. 2°. Action d'en sortir et de se lever. 3°. Mode indéfini.

LIER. 1°. Représenter un ou plusieurs objets. 2°. Figurer un lien et l'action de lier cet objet, ou ces objets ensemble. 3°. Mode indéfini.

LUIRE. 1°. Figurer les ténèbres et l'obscurité. 2°. Signe bien prononcé de négation, pour figurer la lumière. 3°. La représenter en ouvrant les yeux, et en regardant autour de soi avec cet air qu'elle donne quand on passe, sur le champ, de l'obscurité la plus profonde à tout l'éclat du jour. 4°. Mode indéfini.

## M.

MACHER. 1°. Action de mordre, plusieurs fois de suite, le même aliment, pour le préparer à être plus facilement avalé. 2°. Mode indéfini.

MAIGRIR. 1°. Figurer la maigreur, en ouvrant tellement la bouche, que la peau des joues

se colle sur les os. 2°. Les montrer avec la main droite, pour faire remarquer la maigreur dont on fait le signe. 3°. Mode indéfini.

MANIER. 1°. Action de tenir à la main un objet quelconque, et de le tourner et retourner, plusieurs fois. 2°. Mode indéfini.

MANQUER. 1°. Représenter la possession d'un objet quelconque, comme de l'argent, ou toute autre chose. 2°. Poser loin de soi ce qu'on avoit à l'heure même, et faire le signe de n'avoir plus et d'avoir besoin : le signe de n'avoir pas se fait en cherchant autour de soi; et le signe d'avoir besoin, en frappant sur la main gauche, de l'index de la droite, plusieurs petits coups répétés, en signe d'obligation. 3°. Mode indéfini.

MARQUER. 1°. Représenter un objet. 2°. Action d'y appliquer une marque quelconque qui serve à le distinguer de tout autre, et à le faire connoître. 3°. Mode indéfini.

MASSACRER. 1°. Action de tuer, en assommant cruellement, en frappant, avec un instrument tranchant, plusieurs coups, sur plusieurs parties du corps. 2°. Mode indéfini.

MENACER. 1°. Représenter deux personnes, dont l'une fait à l'autre des gestes de colère, et qui lui annoncent de mauvais traitemens pour l'avenir. 2°. Mode indéfini.

Mendier. 1°. Imiter les pauvres qui demandent leur subsistance. 2°. Mode indéfini.

Mener. 1°. Action de prendre la main de quelqu'un, qu'il faut figurer devant soi, et de le conduire en un lieu quelconque. 2°. Mode indéfini.

Mentir. 1°. Action de tracer, de l'index de la main droite, le long de la bouche, de droite à gauche, une ligne oblique, pour exprimer que la personne dont on parle ne va pas droit, et que ses expressions ou ses gestes annoncent la fausseté. 2°. Mode indéfini.

Mépriser. 1°. Représenter deux personnes, dont l'une regarde l'autre, de haut en bas, avec un air de dédain, ou d'estime (ce signe-ci accompagné d'une négation) : ce signe d'estime se fait en comptant de l'argent dans sa main, et en montrant que cette valeur n'est que figurative. 2°. Mode indéfini.

Mesurer. 1°. Figurer les trois dimensions de la matière, et ajouter l'action de les mesurer, le mètre à la main.

Mettre. 1°. Action de poser un objet, sans donner à cette action l'attention qu'exigeroit celle de *placer*. 2°. Mode indéfini.

Meubler. 1°. Action de mettre ou de faire mettre dans une maison tout ce qui est nécessaire à ceux qui veulent l'habiter, lits, fauteuils,

chaises, armoires, tables, commodes. 2°. Figurer tous ces meubles. 3°. Mode indéfini.

MINAUDER. 1°. Action d'imiter les gestes affectés, les façons de faire, qu'affectent certaines personnes, pour se rendre agréables. 2°. Mode indéfini.

MINER. 1°. Action de creuser une mine, au fond de la terre, lieu profond où se forment les métaux, les minéraux, et quelques pierres précieuses. 2°. Mode indéfini.

MONTER. 1°. Action de se transporter en un lieu plus haut que celui où l'on est : ce signe se fait avec les deux mains qui figurent alternativement les marches d'un escalier, en s'élevant de la poitrine jusqu'au-dessus de la tête. 2°. Mode indéfini.

MOQUER. (SE) 1°. Prendre un air de dérision, en regardant une personne qu'on suppose devant soi. 2°. Mode indéfini.

MONTRER. 1°. Représenter plusieurs personnes, et une d'entr'elles qui expose quelqu'objet à la vue des autres, et le leur fait voir. 2°. Mode indéfini.

MORDRE. 1°. Action de saisir fortement avec les dents un objet quelconque. 2°. Mode indéfini.

MORFONDRE. 1°. Signe de froid extrême. 2°. Figurer que ce froid qu'on suppose cause même

de la douleur : mais ce verbe étant ordinairement pronominal, on représente l'état qu'il exprime, en se supposant soi-même morfondu. 3°. Mode indéfini.

MOUCHER. (SE) 1°. Action de prendre un mouchoir, et de s'en servir, selon sa destination. 2°. Mode indéfini.

MOUDRE. 1°. Figurer un moulin à vent et à eau. 2°. Figurer les aîles de ce moulin tournant par la force du vent et faisant tourner la meule; ou l'eau qui produit le même effet, et l'action de la meule qui broie le grain, et qui le réduit en farine. 3°. Mode indéfini.

MOUILLER. 1°. Figurer de l'eau (*voyez* ce mot, page 29). 2°. Action de tremper quelque chose dans cette eau qu'on suppose devant soi. 3°. Action de l'employer à boire et à abreuver les animaux, à arroser, etc. 4°. Mode indéfini.

MOURIR. 1°. Fignrer un homme dans un état de maladie, désespéré. 2°. Décrire, par gestes, l'état où il se trouve, finissant, s'éteignant, et rendant le dernier soupir. 3°. Mode indéfini.

MOUSSER. 1°. Représenter du vin de Champagne, ou de la bière. 2°. Imiter l'action de l'un et de l'autre qui s'élèvent en mousse dans le verre au-dessus de la liqueur, laquelle se répand par les bords. 3°. Mode indéfini.

MOUVOIR. 1°. Action de poser un objet devant soi, par imitation, comme on le feroit dans la réalité. 2°. Changer, plusieurs fois, l'objet de place. 3°. Mode indéfini.

MUGIR. 1°. Représenter des bœufs et des vaches 2°. Imiter les mouvemens de leur tête et de leur gueule quand ils poussent des cris. 3°. Mode indéfini.

MURIR. 1°. Représenter des arbres à fruit. 2°. Figurer ces fruits avant leur maturité. 3°. Annoncer qu'on pourra bientôt les manger. 4°. Mode indéfini.

MURMURER. 1°. Figurer des élèves et un maître ou une maîtresse. 2°. Représenter ce maître refusant aux élèves quelque permission demandée. 3°. Représenter ceux-ci s'en plaignant tout bas, ou par des signes dissimulés.

MUTILER. 1°. Action de couper quelque membre à quelqu'un, qu'on suppose présent. 2°. Mode indéfini.

## N.

NAGER. 1°. Représenter une rivière. 2°. Figurer l'action de nager, en imitant les mouvemens des mains des nageurs. 3°. Mode indéfini.

NAÎTRE. 1°. Supposer et figurer une femme grosse. 2°. La représenter, par signes, dans les

douleurs de l'enfantement, et donnant le jour et la vie à un enfant. 3°. Mode indéfini.

NAVIGUER. 1°. Représenter un vaisseau, en figurant toutes les parties qui le composent. 2°. Représenter la mer à laquelle on le lance. 3°. Le figurer allant au gré des vents. 4°. Mode indéfini.

NIGAUDER. 1°. Représenter un homme niais et sans esprit, ne sachant que faire, et s'amusant à des riens. 2°. Représenter son air stupide, sa démarche nonchalante et sans but, son regard incertain, et enfin toutes les manières des gens de cette espèce. 3°. Mode indéfini.

NOMMER. 1°. Action de regarder un être ou une chose, d'en dessiner, par signes, ou d'en écrire les propriétés distinctives, en y ajoutant le signe d'appeler, ou de faire venir à soi. 2°. Mode indéfini.

NOURRIR. 1°. Représenter plusieurs êtres vivans, tirés de tous les genres, comme des enfans, des hommes faits, des quadrupèdes, des oiseaux et des poissons. 2°. Action de donner à chacun ce qui convient à sa subsistance. 3°. Mode indéfini.

NOYER. 1°. Représenter une rivière, ou même un étang. 2°. Action d'y jeter un être vivant, qui, ne sachant pas nager, y perdra la vie; on

fait le signe de jeter, et celui de mort. 3°. Mode indéfini.

## O.

OCCUPER. 1°. Représenter un espace déterminé, comme une ville, une maison, un appartement, une chambre. 2°. Action de s'y établir, et d'y rester comme maître du lieu. 3°. Mode indéfini.

OCCUPER. 1°. Représenter une personne capable d'un travail quelconque. 2°. Action de lui commander le travail qu'elle sait faire. 3°. Mode indéfini.

ORNER 1°. Représenter une maison, un appartement, une église, une chapelle, un autel. 2°. Action de les embellir, par la peinture, sculpture, gravure, dorure, dont ces objets sont susceptibles, et par les meubles qui conviennent à chaque pièce : on fait le signe des opérations de chacun de ces arts, et le signe des meubles. 3°. Mode indéfini.

OTER. 1°. Représenter un objet devant soi. 2°. Action de l'enlever et de le mettre ailleurs. 3°. Mode indéfini.

OUVRIR. 1°. Supposer une porte ou une fenêtre fermées, et les représenter ainsi par gestes. 2°. Action de les ouvrir. 3°. Mode indéfini.

## P.

Paître. 1°. Figurer des pacages et des animaux. 2°. Action de mener paître ceux-ci : on figure le berger, les troupeaux et les chiens. 3°. Mode indéfini.

Palisser. 1°. Figurer un verger, un jardin et des murs qui en forment l'enceinte et la clôture. 2°. Représenter des arbres plantés, et dont on attache les branches contre ces murs.

Panader. (se) Action de marcher, à la manière des paons.

Panser. 1°. Représenter une plaie, l'effet de quelque coup ou d'une chute. 2°. Représenter un chirurgien y mettant un appareil, et la couvrant d'une bande. 3°. Mode indéfini.

Parcourir. 1°. Action d'aller en divers pays, ou lire quelques lignes de chaque page d'un livre, en les tournant, les unes sur les autres, avec rapidité. 2°. Mode indéfini.

Pardonner. 1°. Supposer plusieurs personnes, et en représenter une qui a fait ce qu'on lui avoit défendu, ou négligé ce qui lui avoit été commandé. 2°. Représenter le supérieur la condamnant à une peine. 3°. Supposer le coupable humilié et demandant grâce. 4°. Représenter le maître

pardonnant : ce signe de pardon se fait, en passant la main droite sur la paume de la gauche, comme pour effacer la faute commise. 5°. Mode indéfini.

PARER. (SE) 1°. Représenter une personne qui met les habits les plus propres qu'elle a, et qui fait ce que l'on appelle une toilette recherchée : on imite ceux qu'on a vus se parer ainsi. 2°. Mode indéfini.

PARJURER. (SE) 1°. Action d'interroger une personne sur une action dont elle a été témoin. 2°. Figurer cette personne répondant, en parlant, ou par gestes. 3°. La figurer levant la main vers le ciel, en répondant, et ajoutant le signe de mensonge (page 518). 4°. Mode indéfini.

PARLER. 1°. Imiter les mouvemens de la langue, des dents et de la bouche des parlans. 2°. Mode indéfini.

PAROÎTRE. 1°. Action de se montrer, et de se présenter à des personnes qu'on suppose devant soi. 2°. Mode indéfini.

PARQUER. 1°. Figurer une enceinte telle qu'on en fait dans les champs moissonnés. 2°. Action d'y renfermer des moutons ou des bœufs. 3°. Mode indéfini.

PARTAGER. 1°. Figurer un objet quelconque. 2°. Action de le diviser par parties, et de le dis-

tribuer à plusieurs personnes, en donnant à chacun la part qui doit lui revenir. 3°. Mode indéfini.

PASSER. 1°. Action de marcher, d'aller d'un lieu à un autre, en traversant un milieu : ce signe se fait en figurant ces deux actions, et en faisant passer la main droite entre le pouce et l'index de la gauche. 2°. Mode indéfini.

PATINER. 1°. Représenter des patins, en figurant un ferrement qu'on applique à ses pieds. 2°. Action de glisser sur l'eau glacée, comme on le feroit sur un parquet : on figure la glace et le parquet. 3°. Mode indéfini.

PATIR. 1°. Figurer une personne dans un état de souffrance tranquille, le visage triste, mais sans aucun air d'impatience, sans murmure et sans aucune plainte. 2°. Mode indéfini.

PAYER. 1°. Action de mettre une personne à l'ouvrage; figurer pour cela et la personne et le travail déterminé qu'on lui commande. 2°. Action de lui donner de l'argent pour le prix convenu. 3°. On peut encore figurer l'action d'*acheter* (*voyez* ce mot, page 294); l'action de *payer* se fait comme il vient d'être dit.

PÊCHER. 1°. Représenter un étang et une rivière. 2°. Représenter un filet, une ligne armée d'un hameçon, et tous les autres moyens employés

ployés pour la pêche. 3°. Représenter des poissons. 4°. Action de jeter le filet et la ligne. 5°. Figurer les poissons pris à l'un et à l'autre. 6°. Mode indéfini.

PEINDRE. 1°. Figurer un atelier de peinture, des toiles préparées, des chevalets, un mannequin, des pinceaux, des couleurs. 2°. Action d'employer tout cela, et de peindre. 3°. Mode indéfini.

PELER. 1°. Représenter un animal mort, tel qu'un lion, un ours, un tigre, un renard, un lapin, etc. 2°. Figurer l'action de lui enlever sa peau. On peut encore figurer des fruits, tels que des pêches, des poires et des pommes, et tous les objets qui ont une peau, et qu'on est dans l'usage de peler. 3°. Mode indéfini.

PENDRE. 1°. Figurer un objet quelconque. 2°. Figurer l'action d'attacher cet objet, par sa partie supérieure, à quelque lieu élevé. 3°. Mode indéfini.

PÉNÉTRER. 1°. Figurer un objet propre à s'imbiber d'eau, comme une éponge, de l'étoffe, du liége, etc. 2°. Figurer l'action de mettre quelqu'un de ces objets dans un liquide, et figurer ce liquide entrant par les pores de chacun de ces objets. 3°. Mode indéfini.

PERCER. 1°. Représenter une cloison, un mur,

une porte. 2°. Action d'y faire un trou avec un instrument pointu, qu'on figure, et dont on se suppose armé. 3°. Mode indéfini.

PERCHER. 1°. Figurer une longue perche. 2°. Représenter des poules, des pintades, des dindons, montés au haut d'une perche. 3°. Mode indéfini.

PERDRE. 1°. Figurer un objet qu'on a dans sa main, et qu'on pose en quelque lieu. 2°. Quelques momens après, on figure l'action de le chercher, sans aller jamais au lieu où on l'a posé. 3°. On montre, en le cherchant, de l'inquiétude et de la peine, et des deux mains qui s'ouvrent et qui s'étendent, on fait signe, en regardant la terre, qu'on ne voit plus cet objet, qu'on ne l'a plus. 4°. Mode indéfini.

PÉRIR. 1°. Signe de fin, en parcourant de la main droite, le bras gauche, et on termine ce signe par celui qui indique qu'il ne reste plus rien de ce bras. 2°. On fait encore le signe d'un vaisseau battu de la tempête, et qui, faisant eau de toute part, s'engloutit au milieu des eaux. 3°. Mode indéfini.

PILER. 1°. Représenter, par gestes, un mortier et un pilon. 2°. Figurer l'action de les employer pour diviser un corps quelconque en menues parties. 3°. Mode indéfini.

Pincer. 1°. Action de presser, avec le bout des doigts, quoi que ce soit, sa propre chair, celle d'un autre qu'on suppose présent, ou toute autre chose. 2°. Mode indéfini.

Piocher. 1°. Représenter une pioche. 2°. Action de l'employer à creuser la terre. 3°. Mode indéfini.

Plisser. 1°. Figurer du linge. 2°. Action d'y faire plusieurs petits plis. 3°. Mode indéfini.

Plumer. 1°. Représenter un oiseau, ou tout autre volatile. 2°. Action de lui arracher les plumes. 3°. Mode indéfini.

Poisser. 1°. Figurer de la poix, des confitures, ou quelque matière grasse et visqueuse. 2°. Action de les toucher, et d'en induire ses doigts. 3°. On regarde ses doigts, qu'on représente attachés, les uns aux autres, par quelqu'une de ces matières grasses. 4°. Mode indéfini.

Porter. 1°. Renverser ses mains, et les tenir horizontalement devant soi, comme si on soutenoit et si on portoit un fardeau. 2°. On figure encore l'action de porter, comme si c'étoit sur la tête, sur les épaules. 3°. Mode indéfini.

Poudrer. 1°. Montrer ses cheveux. 2°. Figurer de la poudre. 3°. En jeter sur ses cheveux, ou du moins figurer cette action. 4°. Mode indéfini.

POURRIR. (SE) 1°. Figurer des fruits, tels que des prunes, des pommes, des poires, des raisins. 2°. Supposer qu'on les a devant soi, et montrer, comme si réellement on les tenoit dans ses mains, les parties pourries de ces fruits : ce signe se fait en imitant l'action d'en ôter la pourriture. 3°. Mode indéfini.

POUSSER. 1°. Supposer devant soi une balle, une caisse, un meuble, tout cela difficile à mouvoir. 2°. Action de les faire avancer avec effort. 3°. Mode indéfini.

POUVOIR. 1°. Signe de *Faire* (*voyez* ce mot, page 499) 2°. Avancer les deux bras parallèlement devant soi. 3°. Serrer les mains, en signe de force. 4°. Mode indéfini.

PRÉCIPITER. 1°. Représenter deux personnes, dont l'une jette l'autre, la tête la première, d'un lieu élevé dans un lieu bas. 2°. Mode indéfini.

PRÉFÉRER. 1°. Supposer plusieurs objets devant soi. 2°. Action de les regarder tous, l'un après l'autre, en les comparant. 3°. Action d'en séparer un ou plusieurs de tous les autres, de les prendre et de les garder, en rejetant tous ceux qu'on n'a pas choisis. 4°. Mode indéfini.

PRENDRE. 1°. Figurer devant soi plusieurs objets. 2°. En prendre un ou quelques-uns, de vive force, et les faire siens. 3°. Mode indéfini.

PRÉSENTER. 1°. Figurer une ou plusieurs personnes. 2°. Action de mettre devant elles, et sous leurs yeux, un objet quelconque. 3°. Mode indéfini.

PRÉSIDER. 1°. Supposer une réunion de personnes exerçant ensemble un emploi public, comme de juges, d'administrateurs, etc. 2°. En indiquer une au-dessus des autres, occupant la première place, la place la plus distinguée; à qui les autres communiquent leur opinion, et qui proclame les décisions de l'assemblée. 3°. Mode indéfini.

PRIER. 1°. Figurer l'air et la posture d'un suppliant. 2°. Regarder le ciel, et joindre les mains, avec l'expression du désir. 3°. Mode indéfini.

PRISER. 1°. Figurer plusieurs personnes, et plusieurs objets à vendre publiquement. 2°. Action d'examiner chaque objet, et de lui assigner un prix déterminé : ce signe se fait en feignant de tenir l'objet, d'une main, et d'en compter la valeur, de l'autre. 3°. Mode indéfini.

PROCLAMER. 1°. Figurer une feuille imprimée, où est écrite l'annonce d'un grand événement public, comme la naissance d'un prince, le gain d'une bataille, etc. 2°. Représenter des officiers publics, formant un grand cortége, un

trompette et des tambours à la tête, un hérault lisant l'annonce et publiant la grande nouvelle. 3°. Mode indéfini.

PRODUIRE. 1°. Figurer des arbres poussant des boutons, ces boutons se changeant en fleurs, et les fleurs devenant des fruits : ce signe se fait en fermant la main droite, de manière à donner à tous les doigts réunis une forme pointue, et à la main gauche la forme d'un large étui, propre à recevoir la droite ; celle-ci sort de l'autre, comme les plantes sortent de la terre, et comme les fruits naissent des arbres. 2°. Mode indéfini.

PROMENER. (SE) 1°. Action de marcher, sans autre but que de prendre l'air. 2°. Figurer l'action d'aller et de venir, dans un espace déterminé, ou seul, ou en compagnie. 3°. Mode indéfini.

PROMETTRE. 1°. Figurer deux personnes, dont l'une demande à une autre une chose qui ne peut se faire sur l'heure. 2°. Action de la part de l'autre personne de faire, un jour à venir et déterminé, ce qui est demandé. Tout ceci ne peut s'exécuter que par une pantomime figurative où l'on exprime la demande, d'une part, et la promesse, de l'autre. 3°. Mode indéfini.

PRONONCER. 1°. Action d'articuler des lettres, des syllabes et des mots, en imitant les

mouvemens des lèvres, de la langue et des dents qui servent à l'articulation des unes et des autres. 2°. Imiter aussi ce que fait le chef d'une cour de justice, quand il fait connoître publiquement un jugement rendu. 3°. Mode indéfini.

PROSTERNER. (SE) 1°. Action de se jeter à terre, sur ses deux genoux, en signe de respect et d'adoration, quand c'est à Dieu qu'on a dessein d'adresser, ou son hommage ou quelque prière. 2°. Mode indéfini.

PUER. 1°. Représenter un objet d'où s'exhale une odeur qui offense le sens de l'odorat. 2°. Serrer le nez, en signe de sentir cette odeur et pour s'en préserver. 3°. Mode indéfini.

PULVÉRISER. 1°. Action de casser, de briser, de réduire en poussière un objet quelconque. 2°. Mode indéfini.

PUNIR. 1°. Représenter des élèves ayant commis quelque faute, en faisant ce qui étoit défendu, et en ne faisant pas ce qui étoit commandé. 2°. Action de leur imposer quelque privation, ou de recréation, ou de toute autre chose agréable, ou de les faire passer quelques heures, ou même quelques jours, dans la chambre de discipline. 3°. Mode indéfini.

PURGER. (SE) 1°. Représenter un malade. 2°. Représenter un médecin le visitant, lui tâtant

le pouls, lui demandant à voir sa langue, et écrivant la formule d'une purgation. 3°. Représenter ce malade la prenant. 4°. Figurer le bien qui en résulte pour lui, en représentant l'état de santé qui en est l'effet. 5°. Mode indéfini.

PUTRÉFIER. (SE) 1°. Figurer des chairs flétries et se gâtant, se corrompant, et exhalant une odeur fétide. 2°. On montre la chair du bras ou de la main; on figure une plaie, et on exprime ce que cause à l'odorat la corruption qui commence. 3°. Mode indéfini.

## Q.

QUADRUPLER. 1°. Supposer un premier nombre qu'il faut montrer. 2°. Ajouter, trois fois, le même nombre. 3°. Mode indéfini.

QUERELLER. 1°. Montrer à quelqu'un qu'on suppose devant soi, un visage sévère. 2°. Lui faire des signes injurieux, entr'autres celui de bête et d'animal, qui est le plus familier chez les sourds-muets : il se fait en figurant sur la tête, avec les deux index, les cornes des animaux qui en ont. 3°. Mode indéfini.

## R.

RABATTRE. 1°. Action d'abattre (page 403). 2°. Faire cette action, plusieurs fois. 3°. Mode indéfini.

RADOUBER. 1°. Figurer un vaisseau qui a été endommagé par les vagues. 2°. Action de le rétablir, en réparant ce qu'il y a de cassé, de brisé. 3°. Mode indéfini.

RAILLER. (SE) 1°. Représenter une personne qui a sur elle, ou dans son attitude, ou dans son air, ou dans ses habits, quelque chose de ridicule et de plaisant; figurer cela. 2°. Action de rire par moquerie, en la regardant. 3°. Mode indéfini.

RALER. 1°. Représenter une personne malade, à l'extrémité. 2°. Imiter la respiration pénible et difficile qui précède la mort. 3°. Mode indéfini.

RAMER. 1°. Représenter un bateau, et des hommes armés de longues pièces de bois, qu'on nomme *rames* ou *avirons*, dont la partie qui entre dans l'eau est platte, et celle qu'on tient à la main est arrondie; on figure ces rames. 2°. Action d'employer les rames à couper l'eau qui

sert de point d'appui ; ce qui fait aller le bateau au gré des rameurs. 3°. Mode indéfini.

RAMONER. 1°. Représenter une cheminée. 2°. Représenter de petits Savoyards, qui montent par le tuyeau de la cheminée. 3°. Imiter ce qu'ils font pour la nettoyer. 4°. Mode indéfini.

RAMPER. 1°. Action de se traîner sur le ventre, pour se transporter d'un lieu à un autre. 2°. On représente une couleuvre, ou tout autre serpent se traînant ainsi. 3°. Mode indéfini.

RAPER. 1°. Représenter du sucre, du tabac, et une rape. 2°. Action de raper ce tabac et ce sucre, et de les réduire en poudre presqu'impalpable. 3°. Mode indéfini.

RASER. 1°. Représenter une maison vieille et totalement délabrée. 2°. Action de la démolir, et d'en ôter tellement tous les matériaux, qu'il n'en reste plus absolument que la place. 3°. Mode indéfini.

RASER. 1°. Représenter un homme dont la barbe a plus d'un jour. 2°. Action d'employer un instrument tranchant, fort affilé, à en faire tomber tout le poil. 3°. Mode indéfini.

RASSASIER. 1°. Représenter une personne ayant grand faim (voyez *Affamé*, page 410). 2°. Action de lui donner de quoi manger. 3°. La représenter, mangeant beaucoup et cessant, en

faisant le signe d'*assez ;* ce dernier signe se fait en présentant la main gauche fermée, et sur laquelle passe la droite, comme on passe un rouleau au-dessus d'une mesure quelconque, pour ôter le superflu des graines qu'on vouloit mesurer. 4°. Mode indéfini.

RATATINER. (SE) 1°. Représenter du parchemin. 2°. Action de l'approcher trop du feu. 3°. Représenter ce parchemin se serrant, se rétrécissant, et faisant plusieurs plis. 4°. Mode indéfini.

RATISSER. 1°. Action de racler les allées d'un jardin. 2°. Mode indéfini.

RATURER. 1°. Action d'écrire. 2°. Action de passer la plume sur ce qu'on a écrit, et de l'effacer. 3°. Mode indéfini.

RAVAGER. 1°. Représenter un verger, une vigne, un champ près d'être moissonné. 2°. Figurer des hommes, ou des animaux qui y entrent, qui cueillent les fruits, pillent, dévastent, détruisent tout. On peut encore représenter un grand pays, et une armée qui pille, ruine, dévaste tout, les châteaux, les maisons, les parcs, tout ce qui se trouve sur son passage. 3°. Mode indéfini.

RAYONNER. 1°. Représenter le soleil, en regardant le ciel, et en imitant celui qui ne peut

fixer ses yeux sur cet astre, sans en être ébloui. 2°. Représenter les rayons de lumière qui s'en échappent et qui nous éclairent. 3°. Mode indéfini.

Receler. 1°. Représenter un voleur qui s'introduit dans une maison, et qui en enlève tous les objets qui tombent sous sa main. 2°. Représenter une autre personne qui reçoit et qui cache les objets volés. 3°. Mode indéfini.

Recevoir. 1°. Signe de demande. 2°. Signe de donner, en faisant l'action exprimée par ce mot. 3°. Action de prendre des mains de celui qui le donne, ce qui a été demandé. 4°. Mode indéfini.

Réciter. 1°. Action de dire, de vive voix, ou par signes, une chose qu'on sait par cœur, comme une prière, ou toute autre chose apprise. 2°. Mode indéfini.

Récolter. 1°. Signe de fruits mûrs, en figurant les arbres et les fruits attachés aux branches. 2°. Action de les cueillir. 3°. Mode indéfini.

Redouter. 1°. Représenter un maître sévère par les signes de commandement et de défense (*voyez* ces mots, pages 447 et 463). 2°. Le signe de la sévérité est un air menaçant. 3°. Tous ces signes entrent dans celui de la crainte, qui est le principal signe du mot.

REFUSER. 1°. Action de présenter ou d'offrir à quelqu'un un objet quelconque. 2°. Action de le refuser : ce signe est naturel ; c'est par un mouvement de tête, de droite à gauche, qu'il se fait, comme le signe négatif. 3°. Mode indéfini.

REGARDER. 1°. Signe de voir : on ferme les yeux et on les ouvre. 2°. On arrête les yeux sur l'objet qu'on voit. 3°. Mode indéfini.

RÉGENTER. 1°. Représenter une salle et des élèves qu'on y a réunis. 2°. Représenter un maître les instruisant. 3°. Mode indéfini.

REGIMBER. 1°. Représenter un cheval. 2°. Imiter ou figurer ce qu'il fait quand il jette les pieds en arrière et qu'il rue. 3°. Mode indéfini.

REGORGER. 1°. Représenter une campagne et une grande rivière. 2°. Représenter de grandes pluies qui grossissent les eaux. 3°. Figurer les eaux sortant de leur lit, et se répandant dans la campagne. 4°. Mode indéfini.

REJAILLIR. 1°. Figurer un liquide quelconque renfermé dans un vase, ou dans un réservoir. 2°. Figurer ce liquide sortant impétueusement du vase, ou du réservoir, et arrosant tout ce qui est autour. 3°. Mode indéfini.

REJETER. 1°. Action de jeter un objet loin de soi. 2°. Action de le ramasser, et de le jeter, une seconde fois. 3°. Mode indéfini.

Réimprimer. 1°. Action d'imprimer un écrit, composé d'une page. 2°. Action de l'imprimer une seconde fois : le premier signe se fait en imitant le travail des compositeurs et des imprimeurs. 3°. Mode indéfini.

Rejoindre. 1°. Action de joindre quelqu'un; et ce signe se fait en faisant celui d'aller vers cet individu, et d'arriver jusqu'à lui. 2°. Ce signe se fait, une seconde fois, pour exprimer la réitération de l'action. 3°. Mode indéfini.

Réjouir. 1°. Figurer plusieurs personnes réunies en société, et l'une d'entr'elles qui, pour réjouir les autres, prend un air gai et riant, et fait des contes amusans. 2°. Mode indéfini.

Réitérer. 1°. Action de faire, plusieurs fois, la même action. 2°. Mode indéfini.

Relacher. 1°. Représenter un arc tendu. 2°. Action de le détendre et de le débander. 3°. Mode indéfini.

Relaver. 1°. Action de nettoyer et de laver quelque chose. 2°. Faire ce signe, une seconde fois. 3°. Mode indéfini.

Relier. 1°. Lier plusieurs objets ensemble, figurativement et par signes. 2°. Répéter ce signe, pour la réitération. 3°. Mode indéfini.

Relier. 1°. Imiter tout ce que font les relieurs de livres. 2°. Mode indéfini.

Relire. 1°. Action de lire. 2°. Répéter ce signe. 3°. Mode indéfini.

Reluire. 1°. Signe de lumière et d'éclat. 2°. Représenter des objets brillans qui jettent quelque lueur. 3°. Mode indéfini.

Remanier. 1°. Toucher, plusieurs fois, la main gauche, de la droite, et cesser un instant; recommencer la même action. 2°. Mode indéfini.

Rembourser. 1°. Représenter deux personnes, dont l'une achète quelque chose pour l'autre. 2°. Représenter celle-ci rendant ses avances à celle-là. 3°. Mode indéfini.

Remener. 1°. Représenter un élève à qui on a donné la permission d'aller dans sa famille. 2°. Action de le prendre par la main, et de le reconduire au lieu d'où il étoit sorti. 3°. Mode indéfini.

Remercier. 1°. Représenter deux personnes, dont l'une donne à l'autre quelque chose à laquelle celle-ci n'avoit aucun droit. 2°. Action de recevoir cette chose, et de marquer la satisfaction, la joie et la sensibilité que ce don a causées. 3°. Mode indéfini.

Remettre. 1°. Action de poser, en un lieu, un objet quelconque. 2°. Action de l'en ôter. 3°. Action de le poser, une seconde fois, au même lieu. 4°. Mode indéfini.

REMETTRE. 1°. Action de donner à un commissionnaire une lettre à porter. 2°. Représenter cet homme apportant cette lettre à la personne à qui elle est adressée, et la lui donnant. 3°. Mode indéfini.

*Remeubler*, *remonter*, *remontrer*, *remporter*, *renfiler*, *rendurcir*, *renettoyer*, *renflammer*, *renfler*, *rentrer*, *renvoyer*, *reparoître*, *repasser*, *repaver*, *repêcher*, *repeupler*, *replonger*, *repousser*, etc. Tous ces verbes, précédés de la préposition réduplicative, ont pour signes, le signe du simple, qu'on fait, deux fois de suite ; ainsi, nous les supprimerons ici, toutes les fois que le signe du simple se trouvera à la lettre initiale du mot.

REMPLIR. 1°. Supposer un vaisseau quelconque. 2°. Action d'y faire couler de l'eau jusqu'aux bords. 3°. Mode indéfini.

REMUER. 1°. Action de prendre un objet, de l'ôter de sa place, et de le mettre à une autre, ou simplement de le mouvoir. 2°. Mode indéfini.

RENAÎTRE. (Ce verbe ne peut se dire que des plantes). 1°. Signe de naissance : ce signe se fait comme celui de *Produire*, page 532. 2°. Signe de la réitération, en le répétant. 3°. Mode indéfini.

RENCHÉRIR. 1°. Figurer un objet dont on détermine

termine la valeur et le prix. 2°. On reprend cet objet, et on figure un prix plus haut. 3°. Mode indéfini.

RENCONTRER. 1°. Représenter deux personnes qui partent de deux points opposés. 2°. Action de les faire aller de manière à ce que l'une trouve l'autre, sans la chercher. 3°. Mode indéfini.

RENDRE. 1°. Action de prêter une chose à quelqu'un (*voyez* ce mot, page 302). 2°. Action de remettre la même chose. 3°. Mode indéfini.

RENFERMER. (Voyez *Enfermer*, page 487). 2°. On répète ces signes, pour distinguer ces deux mots.

RENFORCER. 1°. Figurer un objet foible. 2°. Action de le doubler, de le rendre plus épais et plus fort. 3°. Mode indéfini.

RENIFLER. 1°. Action de pousser et de retirer son haleine, à travers les obstructions des narines; attirer en dedans, et en respirant, la pituite, la mucosité qui étoit prête à s'écouler par le nez. 2°. Mode indéfini.

RENOUVELER. 1°. Représenter une chose usée et hors de service. 2°. Action de la rétablir, ou d'en substituer une autre à sa place. 3°. Mode indéfini.

RENVERSER. 1°. Figurer un objet quelconque,

une maison, des colonnes, des arbres. 2°. Action de les jeter à terre, avec violence, de les abattre. 3°. Mode indéfini.

Renvoyer. 1°. Figurer un commissionnaire, à qui on remet un paquet, en lui commandant de l'apporter à un lieu indiqué par signes. 2°. Représenter une personne qui a reçu l'objet envoyé, et qui le renvoie. 3°. Mode indéfini.

Réparer. 1°. Représenter une maison délabrée, un habit, des bas déchirés, ou toute autre chose. 2°. Action de raccommoder tout cela. 3°. Mode indéfini.

Repasser. 1°. Représenter du linge à demi séché, et qu'on a lavé. 2°. Action de passer des fers chauds. Ce mot se dit encore des rasoirs qu'on repasse sur la pierre pour leur donner le fil : on imite cette action.

Repentir. (se) 1°. Figurer deux personnes dont l'une a manqué à l'autre, ou en négligeant ce qu'elle avoit promis de faire, ou en faisant ce qui étoit défendu. 2°. Action de montrer un grand regret : ce signe se figure par un air affligé, en mettant les deux mains sur le cœur. 3°. Mode indéfini.

Répercuter. 1°. Action de repousser l'action qu'on reçoit d'un agent quelconque. 2°. Mode indéfini.

RÉPÉTER. 1°. Action de redire plusieurs fois ce qu'on avoit déjà dit une fois. 2°. Mode indéfini.

RÉPONDRE. 1°. Représenter deux personnes dont l'une parle à l'autre. 2°. Action de la seconde qui parle à la première : ces signes se font en imitant le mouvement des lèvres, et tout ce que fait l'organe vocal, quand on parle ; et en accompagnant cette première imitation, d'un signe de la main gauche qui semble diriger le discours vers la seconde personne, et d'un signe de la main droite qui semble reporter à la première le discours de la seconde. 3°. Mode indéfini.

REPOSER. (SE) 1°. Figurer une course longue, ou un travail fatigant. 2°. Action de cesser l'une et l'autre, et de rester immobile et sans mouvement. 3°. Mode indéfini.

REPROCHER. 1°. Supposer deux personnes dont l'une avoit commandé à l'autre une action qu'on détermine. 2°. On représente celle-ci comme n'ayant pas fait la chose commandée. 3°. Représenter la première avec un air sévère, faisant des signes qui rappellent le manquement, et qui annoncent le mécontentement. 4°. Mode indéfini.

RÉSERVER. 1°. Représenter devant soi plusieurs fruits. 2°. Action d'en distribuer la plus

grande partie. 3°. Action de serrer l'autre, et de ne point la donner. 3°. Mode indéfini.

Résider. 1°. Représenter une ville, une maison à la ville, ou à la campagne. 2°. Figurer l'habitation qu'on y fait (voyez *Demeurer*, pag. 467). 3°. Mode indéfini.

Résister. 1°. Représenter une personne voulant en contraindre une autre à faire quelqu'action. 2°. Action de celle-ci qui refuse avec force. 3°. Mode indéfini.

Restaurer et Rétablir. 1°. Supposer un bâtiment, un tableau, en mauvais état. 2°. Action de les rétablir, de les réparer. 3°. Mode indéfini.

Retaper. 1°. Figurer un chapeau. 2°. Action d'en relever les bords. 3°. Mode indéfini.

Retarder. 1°. Supposer une personne allant en un lieu où elle est attendue, où elle a projeté d'aller. 2°. Action de la distraire et de suspendre sa course. 3°. Mode indéfini.

Retentir. 1°. Frapper fortement ses deux mains. 2°. Figurer qu'à l'instant les oreilles des entendans sont frappées par l'air pressé entre les deux mains, lequel se porte avec violence contre le tympan des oreilles, et réveille une sensation qui les avertit du coup frappé. 3°. Figurer ce coup remplissant un espace déterminé dans

lequel se trouvent frappées par le son toutes les oreilles qui s'y trouvent. 4°. Mode indéfini.

RETIRER. (SE) 1°. Action de quitter le lieu où l'on est, et de s'en aller à celui où l'on demeure. 2°. Mode indéfini.

RETORDRE. 1°. Représenter plusieurs filets de fil, de soie, ou de laine. 2°. Action de les unir, de les redoubler, et d'en faire, en les tordant ensemble, une espèce de corde. 3°. Mode indéfini.

RETOURNER. 1°. Action d'aller au lieu d'où l'on étoit parti. 2°. Signe d'aller, et signe de venir. 3°. Mode indéfini.

RETRANCHER. 1°. Représenter un objet quelconque. 2°. En déterminer la quantité ou l'étendue. 3°. Action de diminuer l'une ou l'autre. 4°. Mode indéfini.

RÉTRÉCIR. 1°. Représenter un vêtement, ou une de ses parties, trop large. 2°. Action de retrancher quelque chose de sa largeur. 3°. Mode indéfini.

RÉTROGRADER. 1°. Action d'aller devant soi. 2°. Action de retourner sur ses pas vers le lieu qu'on venoit de quitter. 3°. Mode indéfini.

RÉVEILLER. 1°. Représenter l'état d'une personne qui dort, et pour cela fermer les yeux et se mettre dans cet état. 2°. Action de secouer

cette personne, comme si elle étoit présente, ou secouer son propre bras, pour la représenter, et ouvrir les yeux, en signe de réveil. 3°. Mode indéfini.

Revenir. 1°. Signe de départ, en figurant les adieux que fait une personne. 2°. Action de venir. 3°. Mode indéfini.

Revendre. 1°. Signe d'acheter. 2°. Signe de vendre (*voyez* ces deux mots à leur lettre initiale). 3°. Mode indéfini.

Rêver. 1°. Signe de sommeil. 2°. Signe d'agitation, en exprimant, sans ouvrir les yeux, quelques mouvemens du cœur, tels que la joie, la tristesse, le désir, la crainte. 3°. Mode indéfini.

Revêtir. (se) 1°. Action de prendre les habits de son état, de son office, de sa dignité : on représente quelques états, comme celui de prêtre, d'évêque, de sénateur, de juge, et on en figure le costume. 2°. On se revêt des habits qui le composent. 3°. Mode indéfini.

Revirer. 1°. Figurer un navire. 2°. Action d'en tourner la pointe vers le lieu où l'on se propose d'aller. 3°. Mode indéfini.

Réunir. 1°. Représenter plusieurs personnes ou plusieurs choses unies, et occupant le même lieu. 2°. Action de les disjoindre, de les séparer. 3°. Action de les rassembler et de les re-

mettre dans leur premier état. 4°. Mode indéfini.

RICANER. 1°. Action de rire à demi, et par moquerie : on suppose plusieurs personnes dont une, ou même quelques-unes, font ou disent des choses inconvenantes. 2°. Mode indéfini.

RIDER. 1°. Représenter des rides, par les plis qu'on fait faire soi-même à la peau qui couvre les joues et le front. 2°. Mode indéfini.

RIMER. 1°. Ecrire, par l'alphabet manuel, deux mots dont la terminaison soit la même, comme *enfant* et *éléphant*. 2°. Exprimer, par signes, deux vers rimant ensemble. 3°. Mode indéfini.

RINCER. 1°. Représenter un verre. 2°. Action de le laver. 3°. Mode indéfini.

RIRE. 1°. Imiter les mouvemens du visage de quelqu'un qui donne, par des signes extérieurs, des témoignages d'une joie intérieure. 3°. Mode indéfini.

RIVER. 1°. Figurer un clou, une vis, un boulon. 2°. Action d'en rabattre la pointe. 3°. Mode indéfini.

RODER. 1°. Action d'aller et de venir çà et là, sans dessein, sans but et sans nécessité, avec un air de distraction et de fainéantise. 2°. Mode indéfini.

ROGNER. 1°. Figurer une brochure, ou tout

autre objet. 2°. Action de retrancher sur la longueur, la largeur, et le tour de cet objet. 3°. Mode indéfini.

ROIDIR. 1°. Figurer la corde d'un arc qui n'est pas tendue. 2°. Action de tendre cette corde avec force. 3°. Mode indéfini.

ROMPRE. 1°. Représenter un objet quelconque. 2°. Action d'en séparer les parties, par violence, en deux, ou en plusieurs pièces. 3°. Mode indéfini.

RONFLER. 1°. Imiter, en fermant les yeux, l'état d'une personne endormie. 2°. Respirer avec bruit. 3°. Mode indéfini.

RONGER. 1°. Figurer un membre de volaille, ou tout autre mets où se trouve un os. 2°. Action d'ôter, avec les dents, la chair qui se trouve autour de l'os, et de couper la chair à différentes reprises. 3°. Mode indéfini.

ROTER. 1°. Imiter l'action de celui dont la bouche exhale, avec un bruit désagréable, une sorte de ventosité qui est un signe de réplétion et quelquefois d'inanition. 2°. Mode indéfini.

RÔTIR. 1°. Représenter une pièce de bœuf, de veau, de mouton, ou de gibier, ou une volaille à la broche, cuisant, en tournant sur deux chenets. 2°. Mode indéfini.

ROUER. 1°. Représenter un homme accusé et

convaincu d'un très-grand crime : on figure cela par une pantomime qui imite le crime de ce coupable, et ce crime peut être la mort donnée à un grand personnage, la profanation des choses saintes, etc. 2°. Action de le condamner au supplice de la roue, qu'il faut figurer. 3°. Représenter le criminel sur la roue, et un bourreau le frappant sur les jambes, les bras et le cœur. 4°. Mode indéfini.

ROUGIR. 1°. Prendre la contenance d'une personne humiliée; et de la main droite, toucher légèrement ses joues, comme pour indiquer la rougeur de la confusion qui les colore. 2°. Mode indéfini.

ROUILLER. 1°. Représenter du fer et du cuivre. 2°. Action de les mettre dans un lieu humide. 3°. Figurer la corruption qui les gâte. 4°. Mode indéfini.

ROULER. 1°. Figurer un objet de forme ronde, ou à peu près ronde. 2°. Action de le faire mouvoir circulairement. 3°. Mode indéfini.

ROUPILLER. 1°. Action de dormir d'un sommeil imparfait, et de manière à voir ce qu'on fait, et à entendre ce qu'on dit. 2°. Mode indéfini.

RUER. 1°. Représenter des chevaux, des mulets et des ânes. 2°. Imiter ce qu'ils font quand ils

élancent les pieds de derrière. 3°. Mode indéfini.

RUGIR. 1°. Représenter un lion, en figurant sa taille, sa stature, sa marche dans sa loge, son museau de chat, ses petites oreilles, sa crinière, sa queue et sa force. 2°. Imiter les mouvemens de sa gueule, quand il jette des cris. 3°. Mode indéfini.

RUINER. 1°. Action de détruire, d'abattre un édifice quelconque, qu'il faut figurer par signes; pour le signe d'*abattre*, voyez à la page 403; et pour celui de *détruire*, voyez le mot *Démolir*, page 467.

RUISSELER. 1°. Figurer de l'eau, des larmes, du sang coulant en forme de ruisseau. 2°. Mode indéfini.

RUMINER. 1°. Figurer des bœufs, des moutons, des cerfs, des chèvres, des chameaux, des lièvres et des écureuils. 2°. Les figurer broutant l'herbe ou mangeant du foin, les mâchant pour les manger, et les remâchant après les avoir mangés. 3°. Mode indéfini.

## S.

SABOULER. 1°. Figurer deux personnes dont l'une tourmente l'autre, la tiraille, la renverse. 2°. Mode indéfini.

SABRER. Figurer un combat où on se donne des coups de sabre. 1°. On représente le sabre, par sa forme et par l'emploi qu'on en fait. 2°. On figure le combat, en représentant des soldats, par le signe de leurs armes et de leur manière de s'en servir. 3°. Mode indéfini.

SACCAGER. 1°. Représenter une ville. 2°. Représenter des soldats qui la prennent d'assaut. 3°. Les représenter forçant les portes des maisons, les pillant, les ravageant, désolant les habitans, et les réduisant au sac et à la besace. 4°. Mode indéfini.

SAIGNER. 1°. Représenter un malade, un médecin et un chirugien, chacun, par les signes de son état. 2°. Signe du médecin qui ordonne de tirer du sang au malade, et du chirurgien qui, avec sa lancette, qu'il faut figurer, pique la veine : signe du sang qui jaillit. 3°. Mode indéfini.

SAISIR. 1°. Action de prendre, mais tout d'un coup et avec effort. 2°. Mode indéfini.

SALARIER. 1°. Représenter des ouvriers, des domestiques, travaillant pour un maître. 2°. Figurer le genre de travail de chacun. 3°. Figurer le maître les payant. 4°. Mode indéfini.

SALER. 1°. Action de répandre du sel sur les

mets qu'on représente par signes. 2°. Mode indéfini.

SALIR. 1°. Représenter un objet, un vêtement propre, un linge blanc. 2°. Action d'y répandre ou d'y laisser tomber de la boue, du vin, de l'huile, ou toute autre chose de salissant. 3°. Mode indéfini.

SALUER. 1°. Figurer deux personnes dont l'une s'incline devant l'autre, lui ôtant son chapeau, si celui qui salue est un homme; ou faisant une révérence, si c'est une femme. 2°. Mode indéfini.

SANGLER. 1°. Figurer un tissu de chanvre, ou un entrelacement de cordes menues, fort pressées. 2°. Action d'employer ce tissu à attacher la selle à un cheval, à former le support d'un lit, ou d'un canapé, ou d'un sopha, ou d'un siége quelconque. 3°. Mode indéfini.

SANGLOTER. 1°. Figurer une respiration violente et entrecoupée, l'effet d'une grande affliction, qu'il faut représenter, ou un soupir redoublé, poussé avec une voix entrecoupée. 2°. Mode indéfini.

SAOULER. 1°. Supposer plusieurs personnes à la même table et mangeant ensemble. 2°. Représenter l'une d'entr'elles, ou même plusieurs, servant à manger et à boire à une autre, et la fai-

sant boire et manger avec excès. 3°. Signe d'ivrognerie. 4°. Mode indéfini.

SAPER. 1°. Représenter un mur. 2°. Action d'en ruiner les fondemens, de les démolir, en étayant le mur. 3°. Mode indéfini.

SATINER. 1°. Figurer du satin, en figurant une étoffe de soie plate, polie et luisante. 2°. Action de travailler cette étoffe et de la faire. 3°. Mode indéfini.

SAVONNER. 1°. Représenter une composition faite de cendres de chêne, de chaux vive, d'huile, de graisse ou de suif. 2°. Action d'employer cette composition à blanchir le linge, à dégraisser les étoffes, et à faire la barbe. 3°. Mode indéfini.

SAVOURER. 1°. Figurer des mets et des fruits. 2°. Action de les manger, mais avec l'attention et la précaution de quelqu'un qui veut juger de leur saveur : on imite cette action, qui se fait lentement, avec l'air d'interroger le goût sur ce qu'on mange. 3°. Mode indéfini.

SAUPOUDRER. 1°. Représenter du sel égrugé. 2°. Action de le jeter sur quelque mets. 3°. Mode indéfini.

SAUTER. 1°. Représenter un mouvement ou plutôt un élancement qui se fait par une prompte et violente secousse du corps, qui l'élève sans qu'aucune des jambes touche à terre. 2°. Ac-

tion de faire cet effort extraordinaire. 3°. Mode indéfini.

SAUTILLER. 1°. Les signes du précédent, en observant toutefois que ces mouvemens et ces efforts sont très-petits. 2°. Mode indéfini.

SAUVER. 1°. Représenter une personne malade, ou courant quelque grand danger : celui de la mort étant le plus grand de tous, on doit le figurer. 2°. Représenter un médecin guérissant ce malade, ou toute autre personne écartant le danger. 3°. Mode indéfini.

SAVOIR. 1°. Prendre un air avantageux. 2°. Porter sa main au front d'une manière affectée, et à plusieurs reprises. 3°. Mode indéfini.

SÉCHER. 1°. Représenter un linge mouillé. 2°. Représenter du feu, et en approcher ce linge. 3°. Mode indéfini.

SECOUER. 1°. Figurer un corps quelconque. 2°. Action d'imprimer à ce corps un mouvement qui ébranle toutes ses parties : on peut feindre de battre des habits, des meubles, des tapis. 3°. Mode indéfini.

SENTIR. 1°. Action de toucher, de voir, de goûter, de flairer. 2°. Mode indéfini.

SÉPARER. 1°. Représenter des personnes réunies, ou plusieurs objets. 2°. Action de les di-

viser, de les mettre en plusieurs parties. 3°. Mode indéfini.

SERPENTER. 1°. Action de faire divers tours, à la manière des serpens. 2°. Mode indéfini.

SERRER. 1°. Représenter plusieurs objets placés au large. 2°. Action de les rapprocher beaucoup, jusqu'à les presser. 3°. Mode indéfini.

SERVIR. 1°. Représenter une personne riche. 2°. Figurer un ou plusieurs domestiques (*voyez* ce mot, page 73). 3°. Mode indéfini.

SIFFLER. 1°. Donner aux lèvres la forme qu'elles ont quand on veut rendre un son aigu, et que, pour obtenir cet effet, on comprime l'air, en le faisant sortir par un conduit plus étroit. 2°. C'est en sifflant soi-même qu'on donne au sourd-muet la leçon du signe de ce mot. 3°. Mode indéfini.

SIGNER. 1°. Action d'écrire son propre nom au bas d'une lettre, ou d'un billet, ou d'un acte qu'on figure. 2°. Mode indéfini.

SONDER. 1°. Figurer une pièce de plomb attachée au bout d'une corde. 2°. Action de la jeter dans l'eau. 3°. On peut encore figurer une petite verge de fer un peu crochue, pour sonder les jambons, les fromages et les melons. 4°. Les chirurgiens sondent aussi les plaies, et on figure

et leur instrument et leur manière de l'employer. 5°. Mode indéfini.

SONGER. (Voyez *Rêver*, page 548).

SONNER. 1°. Figurer une sonnette, et le cordon qui sert à la mouvoir. 2°. Action de tirer le cordon. 3°. Mode indéfini.

SORTIR. 1°. Action de quitter le lieu où l'on est. 2°. Signe d'aller, de s'évader, de s'échapper, de se retirer, de changer de place (*voyez* tous ces mots). 3°. Signe d'ouvrir une porte, et d'en passer le seuil. 4°. Mode indéfini.

SOUDER. 1°. Figurer deux pièces de métal qui n'en formoient qu'une seule. 2°. Action d'imiter une composition métallique, et de s'en servir, comme si on l'avoit sous la main, pour joindre ensemble et attacher ces deux pièces, par la fusion de cette composition. 3°. Mode indéfini.

SOUFFLER. 1°. Enfler ses joues, pour faire sortir l'air avec plus d'impétuosité, et lui donner une forte agitation. 2°. Mode indéfini.

SOUFFRIR. 1°. Indiquer une plaie douloureuse dans quelque partie du corps, comme si elle étoit réelle. 2°. Imiter l'expression de la souffrance et de la douleur, telles qu'on les a vues chez des individus souffrans. 3°. Mode indéfini.

SOUFRER. 1°. Signe du soufre (*voyez* ce mot, page 48). 2°. Action d'enduire de soufre, ou d'ex-

d'exposer à la fumée du soufre, un objet quelconque. 2°. Mode indéfini.

SOUILLER. 1°. Figurer du linge, ou quelque partie du vêtement. 2°. Action d'y répandre quelque liquide qui le salisse et qui le gâte. 3°. Mode indéfini.

SOULAGER. 1°. Représenter quelqu'un chargé d'un lourd fardeau. 2°. Action de lui aider à le porter. 3°. Mode indéfini.

SOULEVER. 1°. Représenter un objet fort lourd. 2°. Action d'élever cet objet un peu au-dessus de la place où il est. 3°. Mode indéfini.

SOUPER. 1°. Action de s'asseoir à table, d'y manger et d'y boire. 2°. Indiquer que le soleil a parcouru la moitié de son cercle diurne, et qu'il n'est plus sur l'horizon. 3°. Mode indéfini.

SOUPIRER. 1°. Représenter une personne dans un état qui annonce que son ame est profondément émue par l'affliction, le chagrin, la douleur. 2°. Imiter l'action de gémir, de se plaindre, de pousser avec violence son haleine et sa respiration. 3°. Mode indéfini.

SOURIRE. 1°. Figurer plusieurs personnes réunies, ou au moins deux. 2°. Représenter une d'entr'elles qui, par un léger mouvement des lèvres, des joues et des yeux, donne quelque petit signe de joie. 3°. Mode indéfini.

SOUSCRIRE. 1°. Figurer une page écrite par une personne, et présentée à une autre, pour la signer. 2°. Action de la signer de la part de celle-ci. 3°. Mode indéfini.

SOUDIVISER. 1°. Action de diviser un objet, ou une somme en deux parties. 2°. Action de diviser chacune des parties. 3°. Mode indéfini.

SOUSLIGNER ou SOULIGNER. 1°. Action d'écrire quelques mots. 2°. Action de tirer une ligne sous quelques-uns de ces mots, pour les rendre plus remarquables. 3°. Mode indéfini.

SOUSTRAIRE. 1°. Action de poser une somme et de faire sur ce total l'opération arithmétique, appelée *Soustraction*. 2°. Mode indéfini.

SOUTENIR. 1°. Figurer un objet suspendu en l'air. 2°. Action de le tenir dans cet état, et d'empêcher qu'il ne tombe. 3°. Mode indéfini.

SOUVENIR. (SE) 1°. Figurer un événement, une action quelconque. 2°. Exprimer, par signes, que l'idée en est présente à l'esprit : on figure, par gestes, une action passée, et on indique, en touchant le front, que l'image en est là.

SPOLIER. 1°. Représenter des enfans orphelins, et des personnes qui en ont la garde. 2°. Représenter ces gardiens volant ces infortunés.

3°. Action d'ôter, de force, à quelqu'un ce qui lui appartient. 4°. Mode indéfini.

STIPENDIER. 1°. Figurer des soldats. 2°. Action de fixer leur solde ou paiement journalier, et de le leur remettre. 3°. Mode indéfini.

SUBMERGER. 1°. Figurer un petit bateau, ou toute autre chose. 2°. Action de faire entrer dans l'eau cette chose ou ce bateau, de le couvrir d'eau et de le noyer. 3°. Mode indéfini.

SUBSISTER. 1°. Figurer l'existence, en représentant, comme s'il étoit présent, un être ou un objet : on exprime, par signes, qu'on le voit, qu'il est vivant, sensible et visible. 2°. Mode indéfini.

SUBSTITUER. 1°. Figurer deux ou plusieurs personnes, l'une ou plusieurs d'entr'elles ayant un emploi, et forcée de faire une absence. 2°. Action d'en charger une autre, et de lui confier le travail de l'absente. 3°. Mode indéfini.

SUBVENIR. 1°. Représenter plusieurs personnes pauvres et des personnes riches. 2°. Représenter les riches venant au secours des pauvres. 3°. Mode indéfini.

SUCCÉDER. 1°. Figurer les jours et les nuits. 2°. Figurer les uns venant à la suite des autres: on peut encore figurer les saisons qui se suivent, dans le même ordre. 3°. Mode indéfini.

Sucer. 1°. Représenter un fruit, ou toute autre chose dont le suc est agréable et bon. 2°. Action de mettre l'objet dans sa bouche, et d'en tirer le suc. 3°. Mode indéfini.

Sucrer. 1°. Figurer du fromage à la crême, des fraises, du café. 2°. Action d'y mettre du sucre. 3°. Mode indéfini.

Suer. 1°. Exprimer, par gestes, une grande chaleur. 2°. Figurer, en essuyant son front, la sueur qui en est l'effet. 3°. Mode indéfini.

Suffoquer. 1°. Figurer deux personnes dont l'une serre le cou à l'autre, et lui ôte la respiration. 2°. Mode indéfini.

Suinter. 1°. Figurer une liqueur, ou une humeur quelconque. 2°. Représenter cette liqueur ou cette humeur sortant insensiblement, et s'écoulant, goutte à goutte. 3°. Mode indéfini.

Suivre. 1°. Figurer, avec les deux mains, deux personnes. 2°. Représenter une main s'avançant et allant la première, et l'autre main la suivant, parcourant la même ligne, comme si elle marchoit sur ses pas. 3°. Mode indéfini.

Supporter. 1°. Action de soutenir un fardeau, et de l'empêcher de tomber. 2°. Mode indéfini.

Supprimer. 1°. Supposer un emploi rempli par une personne, et déterminer cet emploi;

par exemple, celui de répétiteur, celui de surveillant. 2°. Action d'anéantir cet emploi, d'empêcher qu'on n'en remplisse les fonctions.

SURCHARGER. 1°. Action de donner à quelqu'un un fardeau à porter. 2°. Action d'ajouter au premier fardeau un second, au-dessus des forces du porteur. 3°. Mode indéfini.

SURPASSER. 1°. Représenter deux objets, ou deux personnes. 2°. Action de les comparer, de les mesurer. 3°. Exprimer que l'un est plus grand que l'autre, plus élevé que son pareil. 4°. Mode indéfini.

SURSEMER. 1°. Action de semer un champ. 2°. Action de semer sur ce même champ de nouveaux grains. 3°. Mode indéfini.

SURVENIR. 1°. Représenter des personnes réunies causant ensemble. 2°. Figurer quelqu'un arrivant, tout à coup, à l'improviste, et sans être attendu. 3°. Mode indéfini.

SURVIVRE. 1°. Représenter des parens et des amis, tous en bonne santé. 2°. Représenter quelqu'un ou quelques-uns, terminant leur carrière. 3°. Indiquer ceux qui restent et qui ne meurent pas. 4°. Mode indéfini.

SUSPENDRE. 1°. Action d'attacher un objet à un lieu élevé, le soutenir, le faire pendre en l'air. 2°. Mode indéfini.

SUSTENTER. 1°. Représenter une personne manquant des choses les plus nécessaires à la vie. 2°. En représenter une autre qui les lui procure et les lui donne. 3°. Mode indéfini.

## T.

TACHER. 1°. Figurer un travail pénible, comme seroit celui de soulever un fardeau très-lourd, et de le porter d'un lieu à un autre. 2°. Faire plusieurs efforts sans réussir. 3°. Mode indéfini.

TACHER. 1°. Figurer un habit. 2°. Action d'y répandre de la sauce, de l'encre.

TAILLER. 1°. Action de couper, de diviser, de séparer d'un tout toutes les parties inutiles. 2°. Figurer l'action de couper de l'étoffe sur des patrons, de la toile pour des chemises. 3°. Mode indéfini.

TAIRE. (SE) 1°. Figurer l'action de s'exprimer, par gestes, ou en paroles. 2°. Cesser, tout à coup, de parler ou de gesticuler.

TALONNER. 1°. Représenter une personne marchant et s'en allant. 2°. En représenter une autre qui suit, de très-près, la première. 3°. Mode indéfini.

TAMBOURINER. 1°. Figurer un instrument

militaire qui sert à assembler les soldats, à les faire marcher et combattre, composé d'une caisse ronde, aux deux bouts de laquelle sont appliquées deux peaux de mouton, que l'on frappe avec deux petits bâtons. 2°. Action de frapper sur ces deux peaux, et de jouer de cet instrument. 3°. Mode indéfini.

TAMISER. 1°. Figurer un vaisseau rond, au milieu duquel est un tissu de toile, de crin, ou de soie, qui sert à nettoyer la farine et les drogues pulvérisées. 2°. Action de l'employer à sa destination. 3°. Mode indéfini.

TAMPONNER. 1°. Figurer un bouchon quelconque. 2°. Figurer un tonneau, une barrique, une bouteille, un vaisseau propre à contenir quelque liquide que ce soit. 3°. Action de boucher, avec ce tampon supposé, ce tonneau, ce vaisseau, cette bouteille, etc. 4°. Mode indéfini.

TAPER. 1°. Action de frapper, de la main ou du pied. 2°. Mode indéfini.

TAPIR. (SE) 1°. Représenter une personne qui se cache en un lieu étroit. 2°. Figurer l'action de s'y tenir dans une posture raccourcie et resserrée. 3°. Mode indéfini.

TAPOTER. 1°. Signe de *taper*. 2°. Faire cette action, à plusieurs reprises et fort doucement.

TAPISSER. 1°, Représenter des tapisseries, en

laine ou en papier. 2°. Imiter l'action de ceux qui préparent le papier, qui font la colle nécessaire, qui le colent sur de la toile, et qui l'appliquent ensuite sur le mur. 3°. Mode indéfini.

TARDER. 1°. Action de marcher lentement, d'écrire, d'aller ou de venir, avec une lenteur remarquable. 2°. Mode indéfini.

TARIR. 1°. Figurer une fontaine, un puits, un étang, un ruisseau. 2°. Représenter plusieurs personnes qui, avec des seaux, ou d'autres vaisseaux, puisent toute l'eau qui s'y trouve, et n'en laissent aucune goutte. 3°. Mode indéfini.

TATER. 1°. Action de poser la main sur un objet quelconque, sans le presser, et seulement pour le toucher. 2°. Imiter l'action du médecin qui met le doigt sur l'artère près du poignet, pour juger de son mouvement; et par là, de l'état d'un malade. 3°. Mode indéfini. On le dit aussi de l'essai que l'on fait d'un mets quelconque, pour voir s'il est bon.

TATONNER. 1°. Signes du précédent; mais à plusieurs reprises. 2°. Mode indéfini.

TEINDRE. 1°. Figurer toutes les couleurs. 2°. Représenter un grand vaisseau où on suppose de la teinture, et où l'on met une étoffe quelconque. 3°. Mode indéfini.

TENDRE. 1°. Supposer une corde, du linge,

toute chose susceptible de tension. 2°. Action de tendre la corde, le linge, etc., avec effort, et de les mettre dans un état violent. 3°. On peut figurer un arc, un piége, les bras, et l'action de les tendre. 4°. Mode indéfini.

TENIR. 1°. On figure un objet devant soi, et l'action de le prendre et de le montrer suspendu et tenu en l'air. 2°. On le laisse tomber, on le reprend, et on le montre encore. 3°. Mode indéfini.

TERMINER. 1°. Supposer une action commencée, une lecture, une écriture, ou toute autre chose. 2°. Action de la finir. 3°. Mode indéfini.

TERRASSER. 1°. Supposer deux personnes aux prises, l'une plus forte, l'autre plus foible, la première renversant l'autre par terre. 2°. Mode indéfini.

TÉTER. 1°. Supposer une nourrice et un nourrisson. 2°. Figurer l'enfant tirant avec la bouche le lait de la mamelle de la mère, et le suçant pour s'en nourrir. 3°. Mode indéfini.

TIMBRER. 1°. Figurer des feuilles de papier blanc. 2°. Action d'imprimer au haut de chacune une marque qui les distingue du papier ordinaire, pour les employer aux actes publics, dans le commerce, et en justice. 3°. Figu-

rer des billets et des lettres de change, et montrer le timbre qu'on y appose. 4°. Mode indéfini.

TINTER. 1°. Action de sonner une cloche, sans la frapper que d'un seul côté. 2°. Mode indéfini.

TIRASSER. 1°. Figurer un grand filet propre à couvrir une certaine étendue d'un champ moissonné. 2°. Action d'aller avec un chien couchant à la chasse des cailles. 3°. Action d'étendre ce filet sur le chien et sur les cailles ou les perdrix que le chien tient en arrêt. 4°. Mode indéfini.

TIRER. 1°. Action de faire sortir quelque chose d'un lieu pour le montrer dans un autre, et le produire. 2°. Action de donner un mouvement à un objet pour l'amener au lieu où l'on est. 3°. Mode indéfini.

TISONNER. 1°. Action de raccommoder le feu, de remuer les tisons avec les pincettes, de les arranger, après avoir figuré un foyer, des pincettes et des tisons. 2°. Mode indéfini.

TOMBER. 1°. Figurer la chute de quelqu'objet qui, placé en un lieu élevé, est poussé en un lieu plus bas, ou par quelqu'un, ou par sa propre gravité. 2°. Mode indéfini.

TONDRE. 1°. Figurer des moutons et des chiens

barbets. 2°. Action de couper la laine aux uns et le poil aux autres. 3°. Mode indéfini.

TORCHER. 1°. Figurer un objet sale, et sur lequel il y a des ordures. 2°. Action de le nettoyer et d'ôter ce qui le salit. 3°. Mode indéfini.

TORDRE. 1°. Action de tourner quelque chose en long et de biais, en serrant, et de le presser circulairement. 2°. Mode indéfini.

TORTILLER. 1°. Le signe du précédent. 2°. Ajouter que c'est, à plusieurs reprises.

TOUCHER. 1°. Action de poser doucement sa main sur un objet quelconque, de manière à ce qu'il n'y ait point de pression. 2°. Mode indéfini.

TOURMENTER. 1°. Représenter des douleurs aiguës, en imitant extérieurement les mouvemens de ceux qui les souffrent. 2°. Action de causer ces douleurs à quelqu'un. 3°. Mode indéfini.

TOURNER. 1°. Action de mouvoir quelque chose circulairement et en rond. 2°. Mode indéfini.

TOURNOYER. 1°. Le signe du précédent. 2°. Se présenter tournant soi-même, et plusieurs fois. 3°. Mode indéfini.

TOUSSER. 1°. Action de faire l'effort et le bruit que cause la toux, pour pousser au dehors l'humeur âcre et piquante dont on est fatigué. 2°. Mode indéfini.

Tracasser. 1°. Représenter deux personnes, dont l'une inquiète et tourmente l'autre. 2°. Se mettre soi-même dans l'agitation, dans un mouvement extraordinaire, et dans le tourment. 3°. Mode indéfini.

Tracer. 1°. Action de dessiner sur le papier, sur un terrain, le plan d'un bâtiment, d'une fortification, d'une figure de géométrie. 2°. Mode indéfini.

Traduire. 1°. Figurer un ouvrage quelconque, écrit en langue étrangère. 2°. Action de rendre, en une autre langue, les mots, les phrases et le sens de cet ouvrage, à l'aide d'un dictionnaire qu'il faut figurer. 3°. Mode indéfini.

Traîner. 1°. Action de tirer après soi une chose, soit étendue à terre, soit suspendue sur des roues : on peut figurer une voiture quelconque, et l'action de la faire traîner. 2°. Mode indéfini.

Tramer. 1°. Figurer un métier de tisserand. 2°. Action d'y mettre les fils propres à former ce qu'on appelle la chaîne. 3°. Action de faire passer des fils à travers ceux-là. 3°. Mode indéfini.

Trancher. 1°. Figurer un objet quelconque et un instrument tranchant. 2°. Action de cou-

per et de séparer en deux cet objet, avec cet instrument.

TRANSCRIRE. 1°. Figurer un écrit. 2°. Action de le copier et de rendre la copie pareille au modèle. 3°. Mode indéfini.

TRANSFORMER. 1°. Figurer un objet. 2°. Action de changer sa forme. 3°. Mode indéfini.

TRANSMETTRE. 1°. Représenter quelqu'un possesseur et maître d'un objet quelconque. 2°. Le figurer cédant sa propriété et l'abandonnant à un autre. 3°. Mode indéfini.

TRANSPERCER. 1°. Figurer un objet. 2°. Action de le percer, de part en part.

TRANSPIRER. 1°. Figurer le corps d'un être vivant. 2°. Représenter la sortie insensible des humeurs par les pores de la peau. 3°. Exprimer que c'est le mouvement et la chaleur du sang qui en sont la cause. 4°. Mode indéfini.

TRANSPLANTER. 1°. Action de planter un arbre. 2°. Action de l'arracher et de le planter dans un autre terrain. 3°. Mode indéfini.

TRANSVASER. 1°. Action de verser une liqueur d'un vase dans un autre. 2°. Mode indéfini.

TRAVAILLER. 1°. Imiter l'action de plusieurs sortes d'ouvriers, afin de donner à l'idée exprimée par ce mot toute la généralisation qui lui appartient : ainsi on imite l'action du menuisier,

celle du tourneur, celle du couvreur, celle du tailleur, celle du cordonnier, celle du tailleur de pierre, celle du charpentier, etc. 2°. Mode indéfini.

TRAVERSER. 1°. Figurer une rue, un chemin, un ruisseau, une rivière. 2°. Action de passer au delà. 3°. Mode indéfini.

TRAVESTIR. 1°. Figurer deux personnes, dont l'une donne à l'autre les habits d'un sexe différent. 2°. Mode indéfini.

TRÉBUCHER. 1°. Action de trébucher, de faire un faux pas. 2°. Mode indéfini.

TRÉMOUSSER. (SE) Action de se remuer doucement, et de ne pouvoir demeurer en place.

TREMPER. 1°. Action d'imbiber quelqu'objet, ou simplement de le mouiller (*voyez* ce mot, page 520). 2°. Mode indéfini.

TRÉPASSER. 1°. Imiter ce que fait un homme qui expire. 2°. Fermer les yeux, et laisser tomber la tête sur sa poitrine (*voyez* le mot *Mourir,* page 520). 3°. Mode indéfini.

TRÉPIGNER. 1°. Représenter des chevaux battant la poussière avec les pieds de devant. 2°. Représenter aussi un enfant qui bat des pieds contre terre, en les remuant d'un mouvement prompt et fréquent.

TRESSAILLIR. 1°. Représenter quelqu'un sur-

pris et agité par quelque mouvement subit et violent. 2°. Mode indéfini.

TRESSER. 1°. Action de cordonner en forme de tresse. 2°. Figurer l'action d'attacher ainsi les cheveux, et de les entrelacer, en forme de natte. 3°. Mode indéfini.

TRICHER. 1°. Représenter des personnes jouant ensemble, et l'une d'entr'elles faisant quelque tromperie cachée, comme d'accuser le nombre qu'elle n'a pas, etc. 2°. Mode indéfini.

TRICOTER. 1°. Action de travailler à certains tissus de fil, de laine, de coton ou de soie, et d'en former des mailles, avec des aiguilles longues et émoussées : il faut figurer tous ces objets et cette action. 2°. Mode indéfini.

TRIER. 1°. Supposer plusieurs choses et plusieurs personnes, et une d'entr'elles qui met à part ce qui lui convient le mieux, et ce qui lui paroît meilleur. 2°. Mode indéfini.

TRINGLER. 1°. Supposer une pièce de bois. 2°. Action de tracer dessus une ligne droite, par le moyen d'un cordeau frotté de pierre blanche, noire ou rouge, pour la façonner. 3°. Mode indéfini.

TRINQUER. 1°. Représenter un repas et des convives, en gaieté, autour d'une table. 2°. Ac-

tion de se saluer, le verre à la main, et de choquer les verres, au moment de boire.

TRITURER. 1°. Figurer des matières sèches, et un mortier. 2°. Action de réduire ces matières en poudre.

TRONÇONNER. 1°. Figurer une pièce de bois. 2°. Action de couper en pièces et en morceaux cette pièce de bois. 3°. Mode indéfini.

TRONQUER. 1°. Représenter un objet. 2°. Action de couper et de retrancher quelque partie de cet objet. 3°. Mode indéfini.

TROQUER. 1°. Figurer deux personnes ayant le désir d'échanger ensemble une propriété. 2°. Représenter la propriété de chacun, et le double échange des deux propriétés. 3°. Mode indéfini.

TROTER. Figurer une bête de somme, dont la marche n'est ni le pas, ni le galop.

TROUBLER. 1°. Supposer de l'eau claire et limpide. 2°. Supposer quelque matière propre à la gâter. 3°. Action d'y jeter cette matière, et de la mêler avec l'eau. 4°. Mode indéfini.

TROUER. 1°. Action de faire un trou dans quelqu'objet que ce soit. 2°. Mode indéfini.

TROUSSER. 1°. Supposer une robe longue. 2°. Action de relever et de replier ce qui pend, et de l'attacher plus haut. 3°. Mode indéfini.

TROUVER. 1°. Supposer qu'on a perdu quelque chose;

chose; et ce signe est le même que celui de chercher. 2°. Action de voir, en cherchant à terre, autour de soi, ce qu'on avoit perdu. 3°. Expression de satisfaction. 4°. Mode indéfini.

TUER. 1°. Supposer deux personnes dont l'une ôte la vie à l'autre, et la fait mourir, de mort violente. 2°. Mode indéfini.

TUTOYER. 1°. Supposer deux personnes qui, dans la conversation, se disent réciproquement *tu*, au lieu de *vous*. 2°. Mode indéfini.

TYMPANISER. 1°. Supposer deux personnes dont l'une blâme l'autre en public, et divulgue ses défauts et ses torts : on les figure en faisant le signe des uns et des autres. 2°. Mode indéfini.

## V.

VACILLER. 1°. Figurer une personne qui n'est pas ferme et assurée dans sa marche, et dont la langue, au lieu de servir à la prononciation d'un mot, se tourne et sert à l'articulation d'un autre. 2°. Mode indéfini.

VAGUER. 1°. Action d'aller et de venir, d'errer de çà et de là. 2°. Mode indéfini.

VÉGÉTER. 1°. Figurer des plantes. 2°. Les représenter aspirant l'air comme nous, se nourris-

sant des sucs de la terre, vivant et croissant. 3°. Mode indéfini.

VEILLER. 1°. Signe de sommeil, accompagné d'un signe négatif. 2°. Mode indéfini.

VELOUTER. 1°. Signe d'une étoffe toute de soie, dont les filets de traverse sont conduits autour d'une petite verge de cuivre sur laquelle on les coupe. 2°. Action de donner à une autre étoffe un air de celle-ci. 3°. Mode indéfini.

VENDANGER. 1°. Signe de raisins. 2°. Action de les couper, de les cueillir, de les fouler. 3°. Mode indéfini.

VENDRE. 1°. Signe de transporter à un autre, en la lui remettant, la propriété d'une chose, à la place d'une somme convenue, qui en est le prix. 2°. Mode indéfini.

VENGER. (SE) 1°. Supposer deux personnes dont l'une frappe l'autre. 2°. La personne frappée donne à l'autre le même coup qu'elle en a reçu. 3°. Mode indéfini.

VENIR. 1°. Action de se transporter d'un lieu éloigné de la personne qui emploie ce mot, au lieu où elle se trouve. 2°. On indique ce lieu; on tend les deux mains vers ce lieu, et par le mouvement des deux index qu'on fait tourner, l'un sur l'autre, en rapprochant les deux mains de la poitrine, on figure la marche de

celui dont on annonce la venue. 3°. Mode indéfini.

VENTER. 1°. On imite, par gestes et par le mouvement de la bouche, l'agitation de l'air et la violence de ses mouvemens. 2°. Mode indéfini.

VERGETTER. 1°. Figurer un petit ustensile de toilette, garni de crin, et quelquefois de brins de jonc, de bruyère, de soie de porc, de sanglier, etc., et propre à nettoyer les habits, les meubles et les tableaux : on fait le signe de tous ces animaux, on figure leur soie; on fait aussi le signe de jonc, de bruyère. 2°. Action d'employer les vergettes à leur destination. 3°. Mode indéfini.

VERNISSER. 1°. Figurer des tableaux, peints à l'huile, des voitures, des lambris, des cadres, etc. 2°. Figurer une liqueur épaisse et luisante dont on enduit tous ces objets. 3°. Action de les enduire. 4°. Figurer les ornemens et les embellissemens qui en sont les effets. 5°. Mode indéfini.

VERROUILLER. 1°. Représenter une porte et le verrou qui sert à la fermer. 2°. Action de fermer cette porte, et de mettre le verrou. 3°. Mode indéfini.

VERSER. 1°. Représenter deux vases, dont l'un est vide et l'autre est plein. 2°. Action de

verser, de faire écouler dans l'un le liquide qui est dans l'autre. 3°. Mode indéfini.

VESSER. 1°. Imiter, par la bouche, le vent que lâche, sans éclat et sans bruit, le derrière d'un être vivant. 2°. Boucher le nez, en signe de puanteur. 3°. Mode indéfini.

VÊTIR. 1°. Représenter un habit. 2°. Action de le mettre sur le corps. 3°. Mode indéfini.

VIBRER. 1°. Représenter le poids ou le balancier d'une horloge ou d'une pendule, s'agitant, à droite et à gauche, autour du point fixe où il est suspendu, et décrivant une petite portion d'un cercle. 2°. Mode indéfini.

VIEILLIR. 1°. Représenter une personne qui a passé soixante ans. 2°. Figurer son visage se ridant, et son corps se courbant, ses jambes s'affoiblissant, ses forces diminuant, ses dents tombant, et ses cheveux blanchissant. 3°. Mode indéfini.

VINAIGRER. 1°. Figurer quelque mets, quelque sauce, une salade. 2°. Action d'y répandre du vinaigre. 3°. Mode indéfini.

VIOLENTER. 1°. Représenter deux personnes, dont l'une exige de l'autre une chose que celle-ci lui refuse. 2°. Représenter la première employant la plus grande force pour obtenir l'objet de sa demande et de son désir. 3°. Mode indéfini.

VIRER. 1°. Représenter une roue et une vis. 2°. Action de faire tourner l'une et l'autre. 3°. Mode indéfini.

VISER. 1°. Représenter un but vers lequel on se propose d'adresser un trait, un coup d'armes à feu, ou de pierre. 2°. Action de bien regarder ce but. 3°. Mode indéfini.

VISITER. 1°. Représenter des personnes qui se connoissent, qui se conviennent et qui se fréquentent. 2°. Action de l'une qui va chez l'autre, et qui y passe quelques momens. 3°. Mode indéfini.

VITRER. 1°. Représenter des châssis de fenêtres, et plusieurs pièces de verre. 2°. Action de placer ces pièces de verre aux ouvertures des châssis, pour favoriser la lumière extérieure, en empêchant l'entrée du vent. 3°. Mode indéfini.

VIVRE. 1°. Représenter le principe de chaleur et de mouvement qui anime les corps, qui les fait sentir, croître, se mouvoir et agir : c'est de ces quatre verbes qu'il faut faire le signe, parce qu'ils sont le caractère et les signes de la vie animale. 2°. On peut y ajouter encore les signes de connoître, de se souvenir et de vouloir; et c'est alors la vie de l'homme. 3°. Mode indéfini.

UNIR. 1°. Représenter deux ou plusieurs êtres,

deux ou plusieurs choses. 2°. Action de les assembler, de les joindre ensemble, pour n'en faire qu'un ou une : on fait comme si ces êtres ou ces choses étoient sous les yeux; on figure le lien et l'action de les attacher, et on montre tous les doigts d'une main réunis, en signe de l'union qu'on a formée, et qui ne présentent qu'une unité. 3°. Mode indéfini.

VOGUER. 1°. Figurer un bateau, un petit vaisseau, une galère, et des rames ou avirons. 2°. Action d'employer ces rames à entraîner ce bateau, cette galère, etc. 3°. Mode indéfini.

VOILER. 1°. Figurer un objet, ou une personne. 2°. Représenter une pièce de toile ou d'étoffe, propre à couvrir un objet, et à empêcher qu'il ne soit vu. 3°. Action d'employer ce voile à couvrir cet objet. 4°. Mode indéfini.

VOIR. 1°. Couvrir ses yeux de ses mains. 2°. Oter ses mains, ouvrir subitement les yeux, et montrer que l'on voit. 3°. Mode indéfini.

VOISINER. 1°. Représenter plusieurs personnes qui habitent le même quartier, dont la demeure de l'une n'est pas éloignée de celle des autres. 2°. Les représenter toutes se visitant et se fréquentant. 3°. Mode indéfini.

VOITURER. 1°. Figurer des personnes et des choses. 2°. Figurer une voiture et des chevaux.

3°. Action de transporter les unes et les autres du lieu où elles sont à un autre lieu. 4°. Mode indéfini.

VOLER. 1°. Représenter des oiseaux. 2°. Les figurer traversant, à tire d'aile, les plaines de l'air, après s'être élevés, et s'y soutenant avec leurs ailes. 3°. Mode indéfini.

VOLER. 1°. Supposer un ou plusieurs hommes s'introduisant, par ruse ou par violence, dans une maison étrangère. 2°. Les représenter prenant ce qui tombe sous leur main. 3°. Mode indéfini.

VOLTIGER. 1°. Signe de voler. 2°. Action de voler à petites et fréquentes reprises, à la manière des abeilles et des papillons, dont il faut figurer et imiter, par gestes, cette manière de voler. 3°. Mode indéfini.

VOMIR. 1°. Action de rejeter, par la bouche, ce qu'on avoit mangé. 2°. Mode indéfini.

VOULOIR. 1°. Représenter devant soi plusieurs objets. 2°. Action de les regarder tous. 3°. Action de fixer ses yeux sur un de ceux-là, incliner, pencher un peu sa tête vers cet objet, avec le regard du désir qui s'y porte. 4°. Mode indéfini.

VOUTER. 1°. Figurer un bâtiment commencé. 2°. Action d'y construire un ouvrage de maçon-

nerie en arcade, dont il faut figurer le cintre ou la forme. 3°. Mode indéfini.

VOYAGER. 1°. Représenter une grande route, une voiture et des chevaux. 2°. Action de faire atteler les chevaux, et de monter dans la voiture. 3°. Action de partir et d'aller. 4°. Mode indéfini.

VIDER. 1°. Supposer un vase, un sac, ou tout autre contenant. 2°. Action d'ôter ce qui étoit dans ce sac, dans ce vase, dans ce lieu, et de les désemplir. 3°. Mode indéfini.

FIN DU PREMIER VOLUME.

---

## AVIS.

ICI, d'après le plan que je m'étois tracé, se termine le premier volume de cet ouvrage. Il falloit donner les signes de tout ce qui appartient à l'homme qui, arrivant dans le monde, a droit de demander à ceux qui l'habitoient avant lui, raison de tout ce qui frappe ses sens. Ces signes, dont je viens de donner la théorie, ont été inventés, à mesure que je faisois passer sous les yeux du Sourd-Muet, les êtres et les choses, et que je lui faisois remarquer leurs qualités. Tout ce qui ne se trouvera pas dans ce volume sera facilement suppléé, à la vue des objets dont les noms manquent ici, puisque ces objets ont des formes et une destination, et qu'il est facile de les figurer par gestes, et de les dessiner. C'est donc ici la première partie des études du Sourd-Muet. Tout ce qui appartient à l'homme intellectuel et moral sera la seconde, et formera le volume second.

